GRATUITA creativefuturegames.es MARZO 2017 N 64



ANALISIS

RESIDENT EVIL 7

¿PREPARADO PARA ENTRAR EN LA MANSIÓN?

PREVIEW

HORIZON ZERO DAWN

RECORRE UN MUNDO GOBERNADO POR MAQUINAS

MASS EFFECT ANDROMEDA

EL JUEGO MÁS AMBICIOSO DE LA SAGA

• TITANFALL 2 • THE LAST GUARDIAN • TALES OF BERSERIA • KING LUCAS •

EDITORIAL

#REVISTAFORGAMERS

SIGUENOS EN   

DIRECTOR & COMMUNITY MANAGER
BIBIANO RUIZ

MAQUETACION & EDICIÓN
CRISTINA USERO

REDACCION
CORAL VILLAVERDE
ISA GARCIA
RAMON GOMEZ
ANGEL CORRALES

REDACCION
ISMAEL GAROZ
PEDRO MARTINEZ



CREATIVE FUTURE GAMES
Nº64

MARZO 2017

CONSOLAS ANUALES. Cada generación de consolas se ha visto marcada por brutal cambio de un modelo a otro, con nuevas tecnologías, más potencia y muchas novedades que la hacían imprescindible. Además se incorporó el lanzamiento de las versiones Slim, consolas más pequeñas que las primeras pero sin perder ni ganar rendimiento alguno. Pero ahora, vemos un nuevo salto. Las consolas mejoradas. Tanto Playstation como Xbox han visto, o verán nuevas versiones de sus consolas actuales, pero esta vez con cambios notables que no solo las hacen mejores sino que buscan convertirse en los modelos indispensables para futuros juegos. ¿Esto es bueno o malo? Pues tenemos un si para ambas opciones. Por un lado contamos con la ventaja de que evolucionan. Nos dan un mejor rendimiento, mejoran la resolución y hacen que los juegos luzcan mejor, eso es bueno. Pero contrariamente nos piden una nueva inversión monetaria para ello. Los juegos de consola cuestan un dinero llamativo, además cuentan muchos de ellos con DLC, contenido extra o pases de temporada y ahora nos piden cambiar el hardware. La ventaja hasta ahora era sacrificar los gráficos, dejarlo estables durante unos años, a cambio de jugar a todos los juegos del mercado pero eso ahora ha cambiado... ¿Crees que esto ha sido un buen cambio?

Bibiano Ruiz (@Beaves83)
Director

contacto: prensa.CreativeFuture@gmail.com

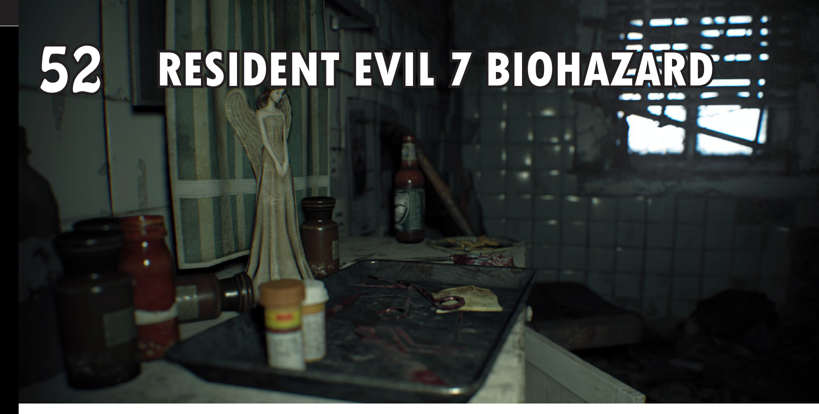


PREVIEWS

REPORTAJES

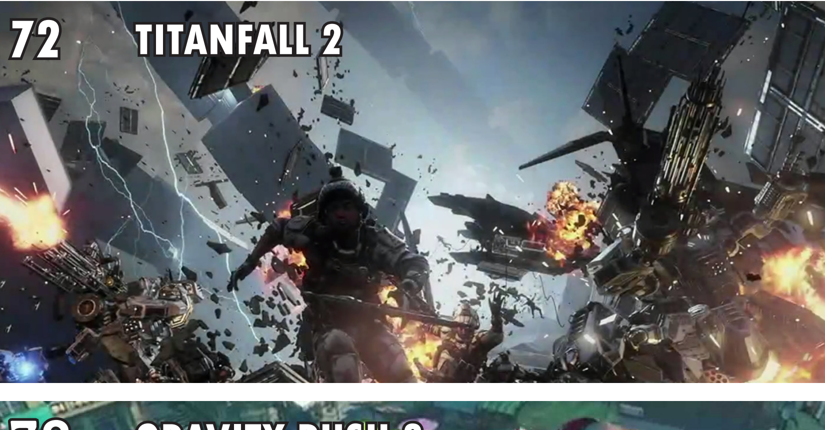
LIBRO-GAMER

ANALISIS











MASS EFFECT ANDROMEDA

La humanidad está al borde de la extinción

La fecha de su lanzamiento se acerca, y aunque nos queda unos cuantos días todavía para el 23 de marzo podremos esperar un poco más después de tanto tiempo esperando el siguiente juego de la franquicia

Con Mass Effect Andromeda exploraremos los confines de la galaxia para desvelar sus misterios, descubriremos nuevos mundos alienígenos liderando la búsqueda de un nuevo hogar entre las estrellas. ¿Hasta dónde llegarás para convertirte en el héroe de la humanidad?

No cabe duda de que este juego es el más ambicioso de la franquicia con historias completamente nuevas y más personajes, planetas y especies por descubrir. Por primera vez, Mass Effect cuenta con el increíble motor Frostbite, que supone un gran salto en el apartado gráfico, y además del añadido de nuevos sistemas y formas de juego.

Aaryn Flynn, director general de BioWare, ha declarado “nos emociona el interés que se ha despertado en la comunidad durante los dos últimos meses según íbamos compartiendo información sobre el juego. La pasión que sentís por la franquicia sigue siendo una gran motivación para nosotros. Ya solo quedan dos meses para que disfrutéis de una nueva experiencia de Mass Effect. Una experiencia más completa, más profunda



y lista para que la exploréis. Nos entusiasma lo lejos que está llegando la franquicia y creemos que la espera habrá merecido la pena".

Exprimiendo todo el material que Electronic Arts ha mostrado, podemos observar que el juego será un Mass Effect desde el principio, siguiendo con la esencia de los anteriores pero cambiando a nuestros protagonistas por otros nuevos para viajar a un planeta ya poblado donde no será fácil adaptarnos a él. Seremos exploradores en un vasto universo, Andromeda, cargado de planetas llenos de peligros, de historias por descubrir, de gente por conocer a la vez que caeremos enamorados con sus paisajes, con sus entornos. El fin de la humanidad se acerca y depende de que nosotros encontremos un lugar donde adaptarnos o moriremos. No es una continuación del tercer juego y no veremos al protagonista de este en este juego. Más bien podemos decir que el juego parte desde la segunda parte de saga pero sin nada que afecte a la trilogía, ya que habían salido en búsqueda de un nuevo planeta donde vivir tas la inminente destrucción que se esperaba en la Tierra.

Como personajes principales tendremos a Liam y Cora, que se presentaron voluntarios para formar parte del equipo pionero

¡Inscribirte en la Iniciativa de Andromeda!



en el arca Hyperion. Liam es especialista en seguridad, con experiencia en gestión de crisis, mientras que Cora tiene la experiencia única de haber entrenado junto a las matriarcas asari. También contamos con Alec, Scott y Sara Ryder para formar el núcleo del equipo pionero, y serán compañeros clave cuando aterrices en el Nexus por primera vez.

Otros personajes que nos encontraremos serán Vetra, Peebee y Drack. Vetra, está a bordo del Nexus, esta ha descubierto que los lazos familiares son más importantes que adentrarse en la galaxia, Peebee es un espíritu libre fascinado por las civilizaciones alienígenas, mientras que Drack es un veterano curtido, incluso para la mentalidad krogan.

El apartado gráfico que se muestra es magnífico tanto si observamos a los personajes como los entornos ya sean pequeños, amplios, planeta o grandes panorámicas vistas desde la galaxia.

Para movernos por los entornos y planetas contaremos con grandes ayudas como es el Nomad con tracción de 6 ruedas para desplazarnos rápidamente por los entornos, o las herramientas de escaneo y análisis de nuestros trajes que interpretará nuestros descubrimientos.

En las batallas no solo contaremos con armas de diferentes estilos, cada una ventajosa en las distintas situaciones sino que también contaremos con poderes como un escudo, un ataque rápido o desplazamientos laterales casi instantáneos.

Si quieres recibir preparación previa al lanzamiento puedes inscribirte en la Iniciativa de Andromeda (https://www.masseffect.com/es-es/andromeda-initiative) para recibir información preparatoria previa y recompensas exclusivas en el juego.



Acompaña a Aloy por su aventura en búsqueda de los secretos más ocultos

Dinosaurios, máquinas y cazadores una mezcla explosiva en un vasto mundo donde tendremos que sobrevivir y luchar por conseguir nuestros fines

De las manos de Sony Interactive Entertainment Europa y Guerrilla Games creadores de Killzone, saga exclusiva de Playstation han creado Horizon Zero Dawn, un juego de acción RPG en exclusiva para Playstation que saldrá el próximo 1 de marzo.

En el juego nos ponemos en la piel de Aloy, una joven cazadora que se embarca en un viaje por encontrar su destino entre los restos de su pasado. Mostrando un mundo exuberante y postapocalíptico en el que la naturaleza se ha adueñado de las ruinas de una civilización olvidada y los restos de la humanidad viven en tribus de cazadores recolectores. Y donde las máquinas, criaturas mecánicas de origen desconocido, han arrebatado el dominio de la tierra a los humanos, que tendrán que hacerles frente sin descanso con la ayuda de la tecnología. Los humanos ya no son dueños y señores de la tierra, la maquinas lo controlan todo pero esto puede cambiar....

Con esta enigmática historia en la cual no sabemos qué ha pasado para encontrarnos en tal situación, acompañaremos a Aloy mientras recorre este enorme mundo lleno de lugares misteriosos, de ruinas con historias enigmáticas y encontrando todo tipo de artefactos extraños. ¿Queréis descubrir como las maquinas han conseguido el poder?

En el combate nos encontramos con una combinación de equipo primitivo con tecnología avanzada ofreciendo docenas de posibilidades de crear aparatos que conviertan a los depredadores en presas, donde además tendremos que jugar con estrategias únicas para acabar con las distintas máquinas e incluso hackeando los especímenes que hayamos atrapado para que obedezcan nuestras órdenes.

>>



LA HUMANIDAD NO DOMINA LA TIERRA

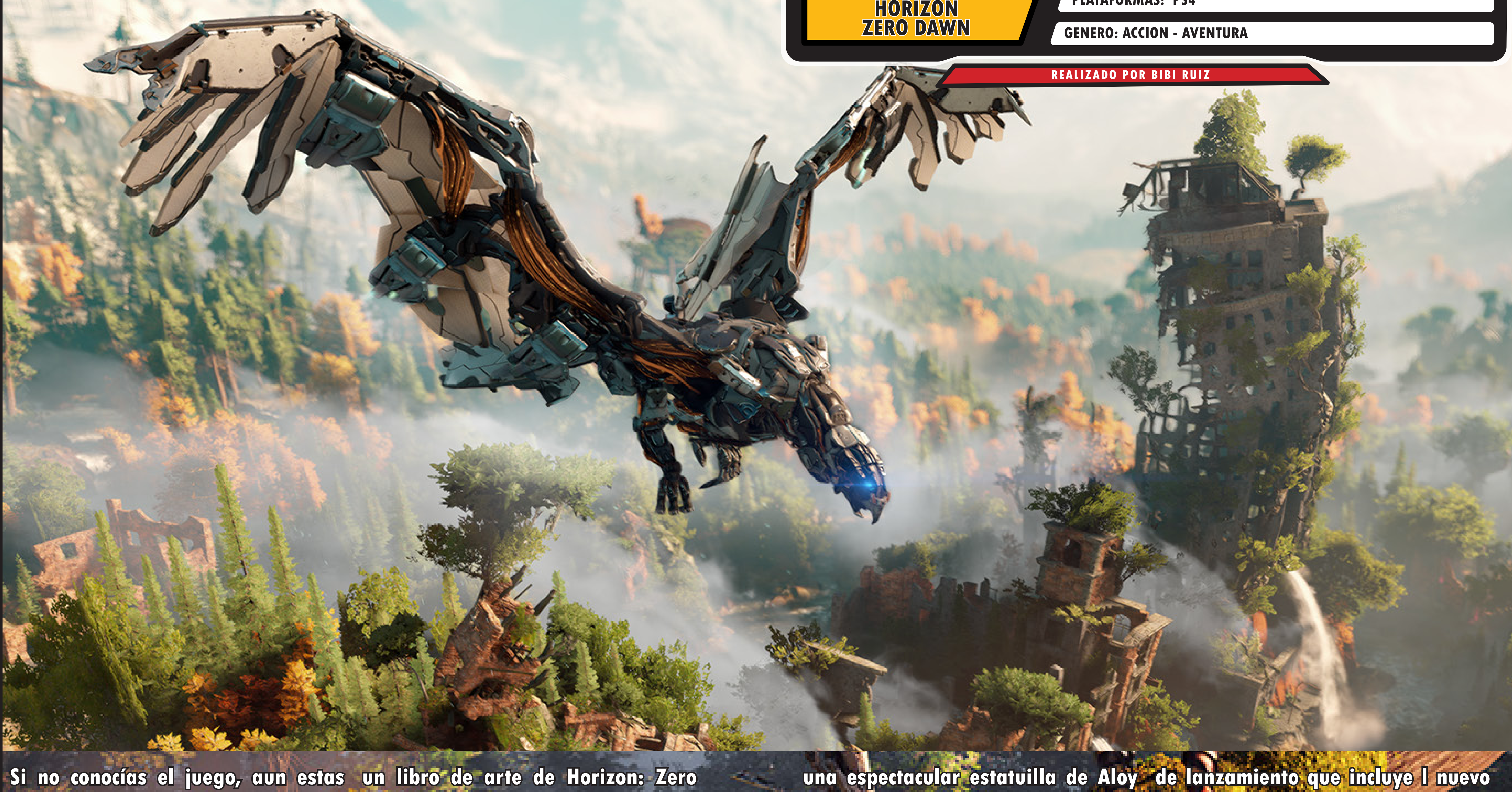
El entorno que nos presenta el juego no solo será grande sino también hermoso, lleno montañas nevadas, frondosos valles verdes, bosques y vastos desiertos. Y el doblaje han querido hacerlo por todo lo alto, no solo ofreciéndonos un juego completamente en castellano, si no contando como grandes estrellas del cine como Michelle Jenner, conocida por sus papeles en cine (Julieta, Nuestros amantes o Tenemos que hablar) y televisión (La catedral del mar, Los hombres de Paco o la carismática reina Isabel, personaje que le ha valido numerosos premios), que dará voz a la protagonista, Aloy; o Dafne Fernández, conocida por sus trabajos en cine (La Caja 507 o la próxima cinta de Álex de la Iglesia, Perfectos desconocidos) y televisión (UPA Dance o el reciente éxito El chiringuito de Pepe) que dará la voz a la joven cazadora Beladga. No sin dejar de lado que podremos escuchadas además las voces del veterano actor Vicente Gil.

"Ha sido el trabajo más extenso que he hecho

>>



en el sector de videojuegos, cuando Emilio Gallardo -el director de doblaje- me dijo que hemos estado 80 horas grabando me quedé alucinada, pero ha sido un proyecto muy divertido, y como soy muy jugona he disfrutado cada momento en el estudio. Es un juego abierto lleno de posibilidades y muy amplio, en el que el jugador decide por dónde quiere ir o cómo quiere enfrentarse a otros personajes o a las máquinas. Las decisiones que toma son fundamentales para el desarrollo de la trama y las opciones son muy variadas. Estoy segura de que Horizon va a ser el mejor lanzamiento de 2017 y me ha encantado poder formar parte de él y sumergirme en su mundo", afirma Jenner, para quien el papel de Aloy ha supuesto "todo un reto. Me encanta su personalidad: es una guerrera inteligente, valiente, autosuficiente y con las ideas muy claras. Además su meta principal es conocer sus orígenes en una tribu que le ha dado la espalda, y esa necesidad de entender de dónde viene es lo que le imprime mayor carácter". Respecto al doblaje de videojuegos Jenner explica que "doblar una película es distinto, porque el guion es más cerrado y ofrece menos opciones. Aquí estás en una aventura con multitud de posibilidades, lo que hace que todo el proceso sea muy creativo".



HORIZON ZERO DAWN

PLATAFORMAS: PS4

GENERO: ACCION - AVENTURA

REALIZADO POR BIBI RUIZ

Si no conocías el juego, aun estas a tiempo de reservar alguna de las ediciones con las que cuenta el juego como la Edición Digital Deluxe que además del juego cuenta con un libro de ilustraciones digital, un tema dinámico de PS4 y otros contenidos adicionales; La Edición Limitada que contendrá el juego presentado en un elegante Steel-Book metálico, un libro de arte de Horizon: Zero DawnTM, un tema dinámico exclusivo para PS4TM, y varios contenidos digitales: el Pack de comerciante Carja, el Pack de viajero Banuk, el traje y arco Storm Ranger Carja, y el traje y arco Trailblazer Banuk.; o la Edición Coleccionista con el mismo contenido que la Edición Limitada con dos elementos adicionales: una espectacular estatuilla de Aloy de 9 pulgadas esculpida por Gentle Giant Ltd. y un pack de recursos digitales adicional, el Pack de guardián Nora. Y no todo queda ahí, si eres de los que no tienes Playstation 4 estás de suerte porque estará disponible el ack especial de PlayStation®4 y Horizon: Zero DawnTM que pondrá a la venta el mismo día de lanzamiento que incluye l nuevo modelo de PS4TM más fino y ligero con disco duro de 1Tb, un mando inalámbrico DUALSHOCK®4 y el título Horizon: Zero DawnTM con la bonificación de una suscripción de 3 meses al servicio PlayStation®Plus.

NINTENDO SWITCH

3 COSAS SI 3 COSAS NO

El próximo 3 de marzo sale a la venta la nueva y revolucionaria consola de Nintendo, la Nintendo Switch. Tras conocer todos sus detalles en el pasado evento de presentación me quede con un sabor de boca agridulce. Motivos tengo para estar entusiasmado con lo nuevo de la gran N pero a la vez decepcionado. No veo porque ser negativo con la máquina, aunque tampoco creo que haya que verla del todo con buenos ojos. Si bien está claro que la llegada de una nueva consola ha de ser motivo de alegría, que esta no sea tan ambiciosa como te esperabas no te hace estar del todo alegre. Ese cuasi eterno si pero no, o no pero si. Ello me ha llevado a destacar 3 aspectos que me entusiasman de la Nintendo Switch y otros 3 que no me gustan.



OK - PORTATIL + SOBREMESA

Me encanta la idea, la posibilidad de llegar hasta donde las demás no llegan. Un puntazo que solo a ti se te ha pasado por la cabeza, quizás no solo a ti, pero tu si has sido el único en hacerlo realidad. Tener a la vez una consola con la que poder jugar tan repanchingado en el sofá de tu casa, y jugar tan repanchingado en la parada del bus es una maravilla. Cada uno se repanchinga donde le da la gana !oye¡. Fuera de bromas, creo que esta posibilidad que nos ofrece la Switch es algo que beneficia al jugador, especialmente a los que tenemos poco tiempo para estar por casa.



KO - SUS PRECIOS

Para empezar, diré que 330 euros son menos que los 400 que costó la PS4 en su día y menos que los 500 de la Xbox One. Pero esto no quita a que se me haga algo caro a estas alturas de generación, si es que podemos llevar la cuenta de esta... Se me hace caro también porque estos 330 euros no incluyen ningún videojuego. Se me hace caro, una vez más, porque hay que ir añadiendo juegos. Cada videojuego estará alrededor de los 50-70 euros. Un precio alto para lo que nos tiene acostumbrados Nintendo. Y de nuevo, se me hace caro porque tenemos que añadir si o si el mando pro, que son otros 70 euros. No quiero hacer las cuentas porque se me caen las ganas de hacerme con la Switch, pero eso son muchos euros.

REALIZADO POR ISMAEL GAROZ

OK - SIN BLOQUEO REGIONAL

Que desde Nintendo hayan confirmado que no habrá bloqueo regional en la Switch es música para mis oídos. Mucho son los juegos que no hemos podido disfrutar en Europa por este maldito bloqueo regional, algo que se acabó. Cabe la posibilidad de que los desarrolladores por su cuenta la quieran imponer en sus juegos, pero es muy poco probable que hagan esto por su parte. Así que podremos tener los mismos juegos que un nipón, una estadounidense o una neozelandesa y eso sin duda es una gran noticia.



KO - ONLINE DE PAGO

Eso ha dolido Nintendo. Aunque es totalmente legítimo, raro hubiera sido que no cobraran. Sin conocer precios y del todo las características del Online, que desde la marca nipona rompan este pacto no escrito con el jugador no me ha sentado nada bien. Poco más tengo que decir, solo espero que el servicio que nos ofrezcan sea de calidad. De calidad de la buena.

OK - CATÁLOGO

Al principio todas las consolas van a tener problemas con el catalogo. Es normal. Pero ¿qué consola te ofrece la posibilidad de jugar a Zelda? ¿y a Mario? ¿y a 1,2 Switch? No, este último no es broma. Gracias a la Switch vamos a tener nuevas IP´s, grandes clásicos y juegos que tan solo disfrutábamos en portátil. También vamos a poder jugar a juegos que solo disfrutábamos en sobremesa en una portátil. Lleguen en forma de remastered o nuevo lanzamiento, como sea, vamos a disfrutar de un catálogo único.



KO - POTENCIA

Lo dejo para lo último puesto que tiene dos puntos de vista. Rápido, sencillo y al pie. Si juegas en portátil 720p está más que bien, pero si juegas en sobremesa esos 900p se me quedan cortos. Dependerá del videojuego sí, pero el 1080p debería ser un estándar para una consola que sale en 2017. Le doy a la potencia la importancia que creo que se merece, la justa y necesaria. Los juegos quiero verlos muy bien. Que para eso tengo una tele full hd.

COMPLEMENTOS PARA TU PC Y +

Hoy en día no tenemos un despacho, no tenemos un escritorio de estudio, no tenemos una mesa, tenemos un lugar para el juego, un cuarto de juegos, o nuestro propio Rincón Gamers

Hace unos años jugar en pc no iba más allá de tener un ratón de escritorio y un teclado de los más económicos, como mucho que fueran inalámbricos para evitarnos algunos cables a la hora de jugar pero todo esto cambio. En su lugar ahora contamos con verdaderas máquinas preparadas para el juego el ordenador Omen de HP, ratones exclusivos que nos ofrecen una respuesta casi más rápida que la que le estamos pidiendo como el ratón Razer DeathAdder Elite, o teclado que nos ofrecen una experiencia de juego extrema como puede ser el HyperX Alloy FPS.

En muchos otros números os hemos hablado de algunos complementos para vuestros pc como headsets, teclados, ratones, y otros dispositivos y ahora os traemos varios complementos más de Microsoft y Wacom. Algunos de ellos serán para cambiar el material del que disponéis y otros para extender vuestra experiencia más haya de vuestro rincón haciendo más cómoda y fácil la vida fuera de casa.

Ordenador OMEN

El OMEN X proporciona un potente rendimiento y una personalización sin precedentes. Cuenta con una tarjeta gráfica dual NVIDIA GeForce GTX 1080, que aumenta el rendimiento de cualquier juego con impresionantes efectos visuales y procura una Realidad Virtual (VR) perfecta y una experiencia 4k muy fluida, incluso en los juegos AAA más exigentes.

Mando Xbox One con cable para Windows

Este mando es elegante y de diseño aerodinámico, apostando aún más por la ergonomía mejorando la textura de su agarre. El mando es el complemento perfecto para acompañar nuestros juegos tanto de la tienda de Microsoft como Steam. Viene equipado con tecnología Bluetooth y con conexión USB directa al PC para los que quieres una respuesta rápida en sus juegos. Podemos añadir cuando headseats al mando con el conector de auriculares estéreo y ofrece soporte para Windows 10, Windows 8.1 y Windows 7. Para usarlo solo tenemos conectarlo a nuestro equipo y listo para jugar de forma que podremos pasar Xbox One a PC en cuestión de segundos. Este es el mejor mando de Xbox que se haya hecho, ya que añade 40 innovaciones al Mando de Xbox 360, como el rediseño de los gatillos o un nuevo stick aún más preciso.



Impresora portátil de bolsillo HP Sprocket

Siempre vamos con nuestro Smartphone lleno de fotos y pocas veces solemos revelar ya las fotos que hacemos pero ¿Y si puedas echarte una foto con algún amigo y darle una copia en papel en ese momento? Pues en ese punto entra la nueva impresora portátil de HP. Las fotos ahora podrán imprimirse en cualquier momento y lugar. HP Sprocket es una impresora de bolsillo que permite la impresión al instante de fotos directamente desde el móvil. A través del bluetooth del Smartphone enviaremos nuestra foto para imprimirla, y no solo eso, con la app HP Sprocket, gratuita y disponible para iOS y AndroidTM, podemos dar rienda a suelta a nuestra creatividad añadiendo texto, filtros o emoticonos. El tamaño de las fotos será 5x7.6 cm y dorso adhesivo. Sprocket está disponible en blanco con detalles en oro rosa y en negro con detalles plateados.



Universal Foldable Keyboard

Una vez descubras este artículo querrás llevar siempre uno contigo. Es un teclado plegable que destaca por su diseño ultrafino, ligero y compacto. Solo tenemos que abrirlo y cerrarlo para que se active pudiendo conectarlo simultáneamente a dos dispositivos móviles con distintos sistemas y cambiar de uno a otro a placer. Muy útil si tenemos un Smartphone, una Tablet, o incluso disponemos dos móviles distintos. Este teclado incluye un teclado numérico completo y teclas multimedia y lo conectaremos por bluetooth de manera que evitamos cables y mejoramos la comodidad de transportarlo ofreciendo una autonomía de hasta tres meses. Es compatible con Windows, Windows Phone 8.1 con actualización 2, iOS 7-8.1 y Android 4.3-5.04. La textura del Universal Foldable Keyboard es antideslizante, con un tacto igual que cualquier teclado, muy pequeño por lo que entrará en nuestros bolsillos y pesa tan poco que no nos daremos cuenta que lo llevamos encima.

All-in-One Media Keyboard

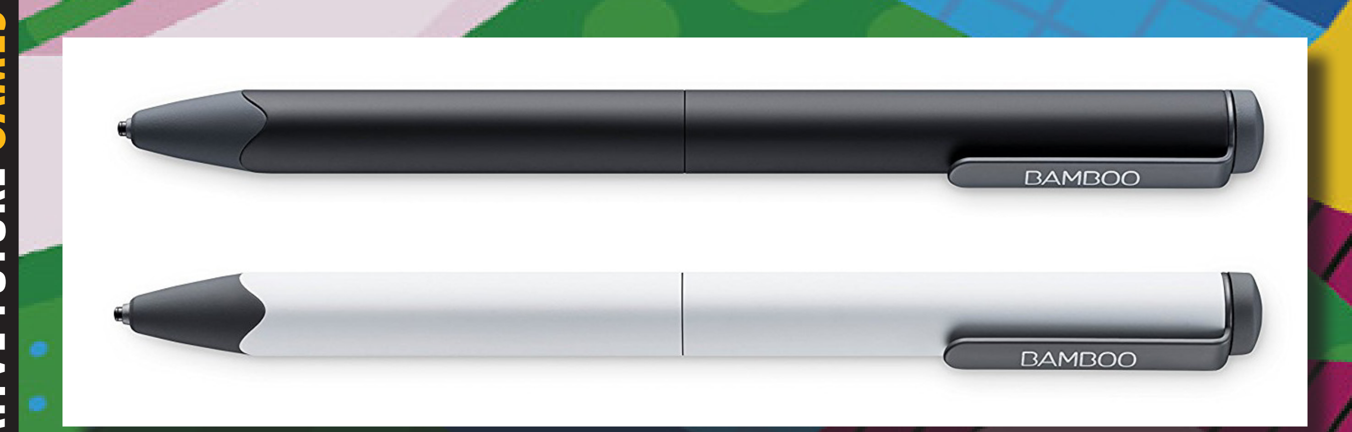
Estamos ante un teclado multimedia, para permitirnos acceder desde el televisor a todas las películas, música, y webs del ordenador. Incluye teclas de acceso directo personalizables, controles de volumen de fácil acceso y es compatible con ordenadores, tabletas, y con consolas (como Xbox) y Smart TV con USB-HID4. El teclado viene un una conectividad inalámbrica, y cuenta con un diseño duradero resistente a salpicaduras. Es un teclado pequeño, ligero y como de usar que gracias a su pantalla táctil podremos usar también el ratón sin tener que dispones de periféricos extra.

Lápices táctiles (Bamboo Omni, Bamboo Solo y Bamboo Duo)

Tenemos una nueva familia de lápices táctiles que permiten una rápida introducción y una respuesta precisa en diferentes dispositivos móviles, y estos son Bamboo Omni, Bamboo Solo y Bamboo Duo..

Bamboo Omni es un lápiz digital de punta fina que funciona de forma instantánea en la mayoría de pantallas táctiles iOS y Android™ con un simple giro. El lápiz utiliza la innovadora tecnología RES (Reflective Electro Static) y se carga vía USB. La punta fina de 1.9 mm es duradera y suave sobre la pantalla. El Bamboo Omni posee un diseño triangular ergonómico y una superficie premium de suave tacto que se siente confortable y bien equilibrada.

Los rediseñados Bamboo Solo y Bamboo Duo destacan por un nuevo diseño elegante y cómodo que facilita una navegación precisa y una limpia funcionalidad táctil. Permiten una interacción más precisa y sin borrones con todos los dispositivos de pantalla táctil. La duradera y reemplazable punta de fibra de carbón funciona sin problemas en todas las pantallas táctiles, incluyendo los smartphones, tables o PCs iOS, Android o Windows®. Bamboo Duo combina esto con un bolígrafo reemplazable añadido en el extremo opuesto del lápiz, convirtiéndose en un lápiz dos en uno para una escritura fluida sobre pantallas y sobre papel.



Smartpads (Bamboo Slate y Bamboo Folio)

El papel nunca se extinguirá pero si es cierto que el uso de este está en decadencia dentro de esta era digital. Con dos smartpads (Bamboo Slate y Bamboo Folio) y varias nuevas funcionalidades en Wacom Inkspace, Wacom ofrece ahora una experiencia de toma de notas digital fluida e intuitiva dejando de la lado la idea de la comodidad del uso del papel frente a una pantalla digital. Cuenta con dos tamaños de papel diferentes, nuevas funcionalidades de la app Wacom Inkspace app y servicios cloud, incluyendo la capacidad vectorial y la escritura manuscrita para los textos, ofrecen a los usuarios una variedad de nuevas opciones para llevar sus ideas del papel a la nube y dentro de los flujos de trabajo digitales -en casa, en la escuela y en el trabajo. Las smartpads están basadas en la tecnología de bolígrafo EMR (resonancia electromagnética) de Wacom y utilizan la tinta digital de Wacom, WILL, lo que nos permite empezar nuestras ideas con un bolígrafo en papel y, simplemente apretando un botón, transformar estas notas en archivos digitales, y guardarlos en la app Wacom Inkspace.

La línea ampliada de smartpads incluye tres versiones diferentes: Bamboo Slate es una fina smartpad para caturar ideas con rapidez; y Bamboo Folio incorpora una cubierta integrada con ranuras extra para tarjetas de visita y otros documentos. Está diseñada para guardar notas de forma segura y mantener las ideas organizadas, y está disponible en formato grande (A4).







REALIZADO POR BIBI RUIZ

Monitores interactivos Wacom Cintiq Pro (Cintiq Pro 13 y Cintiq Pro 16)

Fruto de más de 30 años de innovación de productos y opiniones de los clientes, el Cintiq Pro de Wacom engloba el rendimiento más natural y preciso de un lápiz en un formato elegante, estilizado y portátil para ayudar a diseñadores, ilustradores, fotógrafos o cualquier otro apasionado por el arte a desarrollar su creatividad.

El Cintiq Pro de Wacom enriquece el flujo de trabajo con su nuevo diseño moderno, elegante y esbelto, lo que permite guardarlo con facilidad en el maletín del ordenador o en una mochila para utilizarlo en distintos lugares de trabajo. Ambos modelos Cintiq Pro de alta resolución ofrecen un espacio de trabajo optimizado en vidrio grabado en su totalidad para brindar una plataforma creativa que fomenta el uso de pinceladas y lápiz con trazo grueso.



Los monitores Cintiq Pro 13 y 16 de Wacom son compatibles con plataformas Mac y PC, y tienen una resolución Full HD de 1920 x 1080 y Ultra HD de 3840 x 2160, respectivamente. Ambas configuraciones ofrecen colores vivos: el modelo de 13" ofrece el 87 por ciento de la gama de colores de Adobe RGB y el 94 por ciento en el caso del modelo de 16".

Para hacer uso de ellas tenemos el nuevo Pro Pen 2, fundamental para el uso del Cintiq Pro, ofreciendo un control creativo y una precisión incomparable a quienes se toman el arte digital en serio. El nuevo proceso de vinculación óptica reduce en gran medida el efecto de paralaje, lo que proporciona un rendimiento en pantalla del lápiz que emula el tacto y la sensación de un lápiz o pincel convencionales.

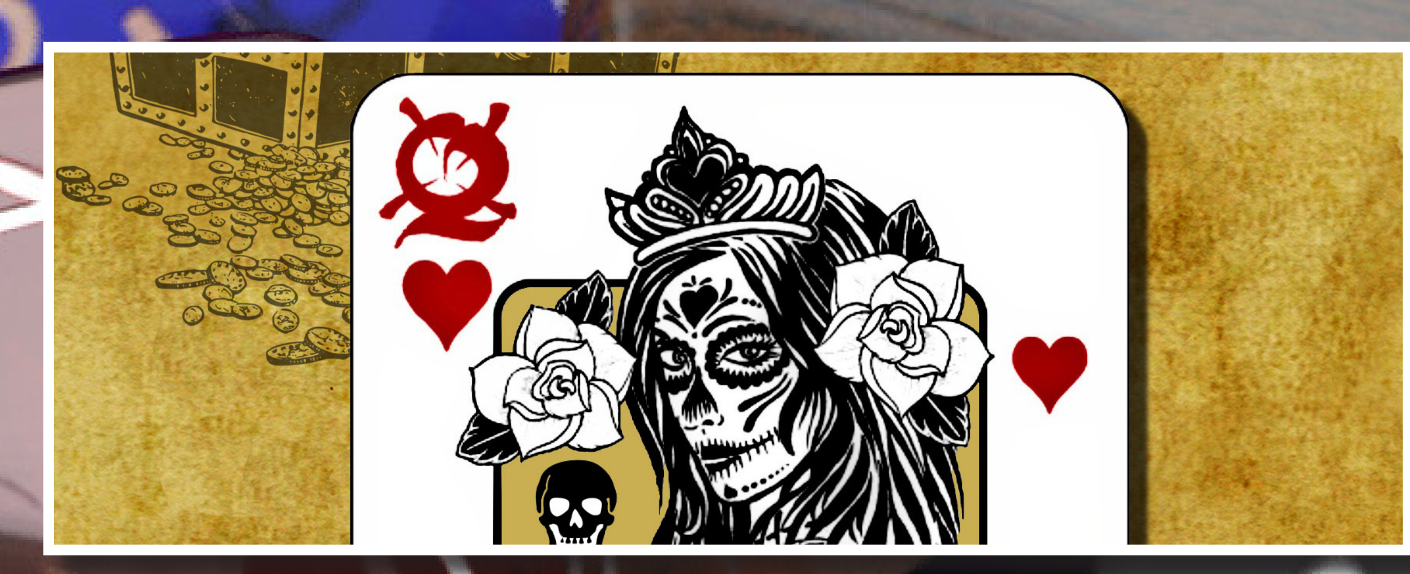


LOS LIBROS Y LOS VIDEOJUEGOS



Inauguramos una nueva sección de la revista: Libro-Gamer. En esta sección os traeremos con cada número un libro recomendado, un libro que de una u otra manera está ligado íntimamente con el mundo de los videojuegos para los amantes de la lectura y también para quien quiere expandir su experiencia gamer más allá de las pantallas. Este mes al ser la inauguración de la sección contaremos con dos grandes libros del género

HEROES DE ACERO PIRATAS I



Para comenzarla os hemos traído un libro del escritor malagueño David Velasco, escritor de Los Manuscritos de Neithel cuyos tres volúmenes, 'Sabine Vashanka, la hechicera', 'El Reino de las Cien Lunas' y 'La venganza del rey sin trono' han obtenido grandes críticas. Tras esto David lanzó el primer libro de 'Héroes del Acero' llegando a convertirse 'Best seller' en las principales librerías de España.

Recientemente ha publicado un nuevo libro, un nuevo libro del genero librojuego para adultos donde nosotros decidimos cada acción, donde la aventura no está escrita y además con un toque rolero donde tendremos que llevar siempre encima nuestros dados y ficha de personaje. Con sus más de 300 páginas y compuesto por 400 secciones, Héroes del Acero Piratas, volumen I llega para meternos más aún en el mundo creado por el autor, las Tierras de Úrowen.

Vayamonos primero al argumento. La trama comienza en las proximidades de la siempre peligrosa ciudad de Wastmur y a partir de ahí, el viaje nos llevará a recorrer numerosos rincones de Úrowen difíciles de olvidar. Ante nosotros tendremos ciudades

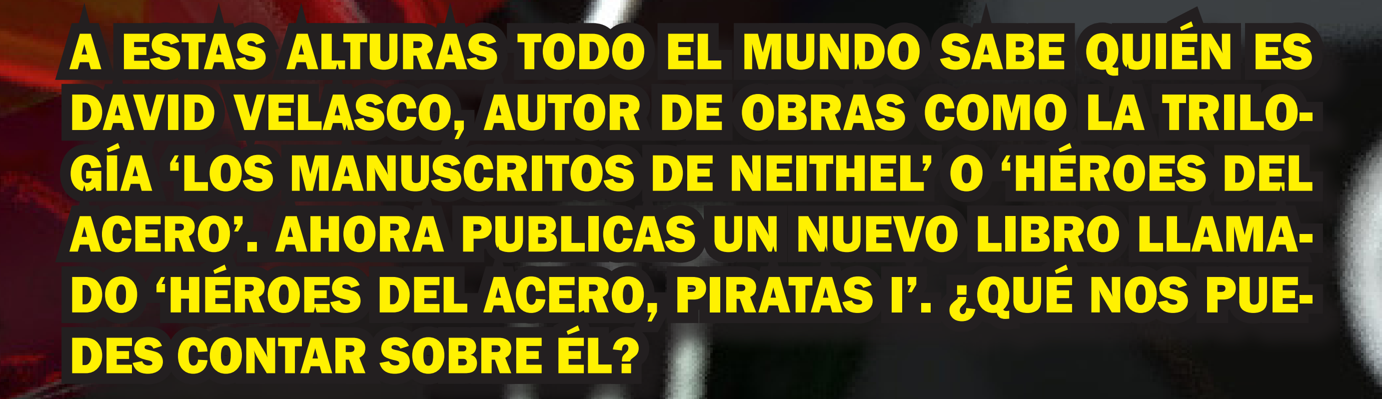
>>

enormes para explorar, infinidad de opciones y decisiones que tomar, barcos pirata, bucaneros ansiosos de botín, abordajes, islas desconocidas que ni siquiera aparecen en los mapas, retos y desafíos por doquier, encuentros con viejos amigos y un sinfín de posibilidades que hacen que este nuevo librojuego sea aún más grande que 'Héroes del Acero'. 'Héroes del Acero, Piratas' es un librojuego al más puro estilo de los clásicos 'Elige tu propia aventura' que triunfaron en los anos 80, pero cuenta con un sistema de juego sumamente dinámico y apasionante. Como grandes novedades en este nuevo libro nos encontramos una nueva profesión, pirata, además de nuevas reglas , como los llamados Puntos de Destino, para aquellos personajes que no empleen la magia. Se han revisado los niveles de dificultad y añadido un sistema de interacción- Para los que conozca su primer libro de esta nueva saga os confirmamos que no es una continuación si no una nueva historia dentro del mismo mundo por lo que podrá leerse, o más bien jugarse, sin importar que hayamos leído el anterior. Si es cierto que tanto si leemos después las novelas primeras (Los Manuscritos de Neithel) o ya las hemos leído notaremos detalles que de otra forma no veríamos porque siendo historia totalmente distintas no solo comparten un mundo, también comparte a sus gentes. Para completar este articulo os vamos hemos traído una entrevista que hemos realizado a su escritor David Velasco donde nos cuenta más detalles sobre su libro y sobre otros detalles de su desarrollo.



DAVID VELASCO
EL AUTOR





A ESTAS ALTURAS TODO EL MUNDO SABE QUIÉN ES DAVID VELASCO, AUTOR DE OBRAS COMO LA TRILOGÍA 'LOS MANUSCRITOS DE NEITHEL' O 'HÉROES DEL ACERO'. AHORA PUBLICAS UN NUEVO LIBRO LLAMADO 'HÉROES DEL ACERO, PIRATAS I'. ¿QUÉ NOS PUEDES CONTAR SOBRE ÉL?

Lo más importante es que se trata de un nuevo librojuego, el género que más alegrías me ha dado y en el que me he centrado en los últimos años. Además hay que tener en cuenta que no es

>>

una continuación como tal de 'Héroes del Acero', ya que se trata de una historia independiente, que puede jugarse de manera autónoma, sin haber leído el anterior librojuego. La trama se desarrolla de forma paralela en el tiempo y creo que a todos los que les gustó 'Héroes del Acero' este nuevo librojuego les va a

SEGURAMENTE ESTA SERÁ UNA PREGUNTA QUE TE HAGAN MUCHO PERO ES PROBABLE QUE HAYA GENTE QUE AÚN NO CONOZCA EL GÉNERO. ¿QUÉ SON LOS LIBROJUEGOS? Y ¿QUÉ LOS HACE TAN ESPECIALES?

Siempre suelo explicarlo de la misma forma. Un librojuego es un libro en el que la lectura no se hace de forma lineal. Por ejemplo, mi librojuego 'Héroes del Acero' está dividido en 400 apartados. Al final de cada una de estas secciones encuentras diferentes opciones y según lo que elijas, debes continuar leyendo en un apartado o en otro. A partir de ahí, tienes una ficha de personaje, tiradas de dados, objetos para usar, enemigos contra los que pelear, puntos de experiencia y un largo etcétera. En resumen, un librojuego permite que una persona sola pueda jugar al rol. Sería algo similar, aunque salvando las distancias. Por otro lado, creo que el secreto que los hace tan especiales es el punto de nostalgia que transmiten a los que ya vamos teniendo unos años. Los librojuegos triunfaron en la década de los 80 y los 90. Por aquel entonces fuimos muchos los que los disfrutamos y por eso ahora los recordamos con tanto cariño y tenemos ganas de más.

¿SERÁ NECESARIO HABER LEÍDO HÉROES DEL ACERO PARA COMPRENDER MEJOR ESTE LIBRO? ¿TIENE RELACIÓN UN LIBRO CON EL OTRO?

Como he mencionado, no es necesario, ya que son historias totalmente diferentes. Lo que las une es el mundo en el que se desarrolla la acción, las Tierras de Úrowen, así como la gran historia que hay detrás, que sería la que aparece en mi trilogía 'Los Manuscritos de Neithel'. Tanto esta saga como los dos librojuegos tienen en común el mundo donde transcurren los hechos y todo lo que está ocurriendo en esta convulsa época de su historia, pero tanto la trilogía como los librojuegos son independientes entre sí, aunque cuentan con el mismo trasfondo. Eso ha hecho que el proyecto no deje de crecer y que el mundo de Úrowen se expanda cada vez más, haciendo que todo sea más interesante. Son muchos los lectores que han saltado de 'Héroes del Acero' a leer 'Los Manuscritos de Neithel' interesados por el argumento de la trilogía, del que en el librojuego sólo aparecen algunas pinceladas.

¿QUÉ HA SIDO LO MÁS DIFÍCIL A LA HORA DE ESCRIBIR TU LIBRO?

Sin duda lo más difícil ha sido superar la calidad de 'Héroes del Acero'. Mi primer librojuego ha tenido tan buenas críticas que he tenido que trabajar muy duro para crear una obra aún mejor, capaz de sorprender a los lectores. Al final me siento más que satisfecho, ya que estoy convencido de que lo he logrado. Es por eso que estoy seguro de que a todo aquel al que le gustó mi primer librojuego ahora le encantará 'Héroes del Acero, Piratas'.

¿ES CIERTO QUE LOS LECTORES PODRÁN CONTACTAR CONTIGO EN CUALQUIER MOMENTO DE LA HISTORIA PARA RESOLVER DUDAS O COMENTARTE DETALLES SOBRE EL LIBRO?

Es totalmente cierto, ya que me tienen por completo a su disposición a través de diferentes vías. Aparte del e-mail o del foro de mi página web, que todos pueden encontrar en www.davidvelasco.net, ahora añado dos nuevas vías de contacto, como lo son WhatsApp y Skype. Así todos aquellos que lo deseen podrán contactar conmigo de manera directa e inmediata y me sentirán más cerca que nunca. El estar en contacto directo con los lectores es algo que me encanta y por eso los estoy esperando con gran ilusión, ya que su cariño y cercanía es lo único que en estos momentos me anima para seguir escribiendo.

EL TÍTULO DE TU ÚLTIMO LIBRO ES 'HÉROES DEL ACERO, PIRATAS I'. ¿ESO SIGNIFICA QUE PODEMOS ESPERAR UNA SEGUNDA PARTE?

Por supuesto. Habrá una segunda parte garantizada, que estará disponible muy pronto, mucho antes de lo esperado. Pero además puedo adelantar que será un librojuego aún mejor, con un argumento más complejo y con un nivel de jugabilidad que dejará al lector atrapado entre sus páginas.

PARA TERMINAR PODRÍAS DECIRNOS ¿DÓNDE PODEMOS COMPRAR TUS LIBROS?

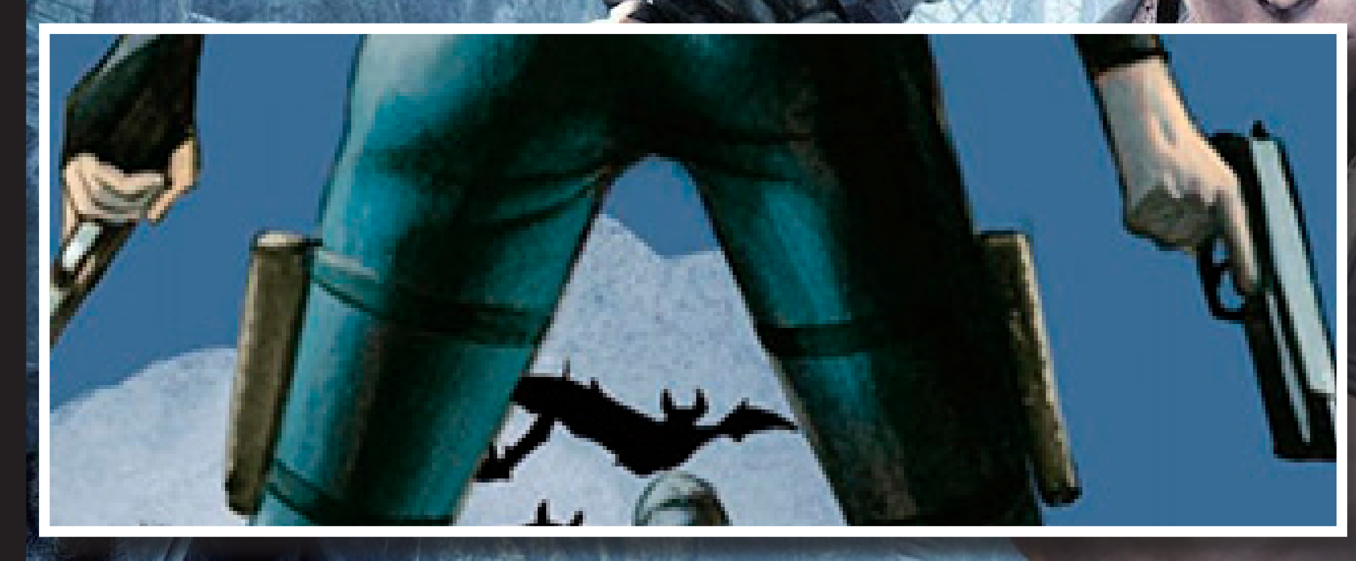
Por el momento lo mejor es adquirirlos en Amazon. En mi página web se pueden encontrar fácilmente los enlaces de cada obra, además de páginas de muestra, material descargable de mis librojuegos, mis redes sociales y las vías de contacto y un largo etcétera.

LIBRO
'Heroes de Acero' Piratas I

AUTOR
David Velasco

DONDE COMPARLO
Amazon.es

MAESTROS DEL TERROR INTERACTIVO



Continuamos nuestra sección trayéndoos otro libro, esta vez un libro que se sumerge en un género que nos gusta a todo y que siempre está presente en el catálogo de títulos que tenemos en el mercado. Carlos Ramírez, sevillano y escritor del libro 'Maestros del Terror Interactivo' nos muestra el género del Survival Horror desde un punto de vista distinto, desde la visión de los propios autores de cada título. Como bien podréis leer en la posterior entrevista, Carlos nos cuenta sobre que va su libro "… habla de los orígenes del género y trata de definirlo, que analiza los rasgos formales y los contenidos de una serie de juegos de terror (Resident Evil, Silent Hill, Alone in the Dark, Deadly Premonition, Enemy Zero, Alan Wake, Amnesia: The Dark Descent, y otros)".

En este libro no solo se habla sobre juegos que todos conocemos del genero si no que nos veremos inmensos en el pensamiento de cada autor contando con el análisis de muchos famosos autores como Keiichiro Toyama creador de Silent Hill aunque también ha tomado otras obras como Gravity Rush y Gravity Rush 2; Frédérick Raynal creador de Alone in the Dark o Little Big Adventure; y Shinji Mikami con grandes obras como Resident Evil o The Evil Within. Encontramos un repaso muy completo del genero desde sus albores donde nada esta prefijado y todo era un experimento hasta los juego que cada vez nos llegan más completos con tramas más intrincadas e incluso llegando algunos a producirnos verdadero terror. Durante el recorrido del libro vemos como su autor realiza un laborioso trabajo de investigación para mostrar las verdades más ocultas de cada título. Sin entrar mucho en detalles más internos y no desgranaros el libro hemos encontrado interesantes algunos temas donde trata los monstruos, el mito vampirístico, el análisis de escenarios como los pasillos, o por supuesto el zombie. Carlos sin duda ha realizado un interesante estudio donde no deja ningún tema sin tocar y haciendo que tras leer el libro veamos este género como algo más completo y haciendo que muchas nuevas incógnitas surjan en nuestra cabeza. Los que buscáis conocer datos más técnicos del libro puedo deciros que fue publicado en 2015 con 237 páginas en la editorial Síntesis. Tiene ocho extensos capítulos donde reparte toda su investigación pasando desde los primeros pasos y contando las claves del genero hasta separando varios estilos como serían el terror japonés o el terror en Estados Unidos. Para completar deciros que este libro forma parte de un proyecto donde no solo han decidido tocar este género sino que hay muchos otros como el de las Aventuras Gráficas o el análisis del guion de los videojuegos y que pronto hablaremos sobre ellos en posteriores números.



CARLOS RAMIREZ
EL AUTOR



PARA COMENZAR CON LA ENTREVISTA NOS GUSTARÍA QUE LES CONTARAS A LOS LECTORES DE CREATIVE FUTURE GAMES, ¿QUIÉN ES CARLOS RAMÍREZ?

Sevillano. 29 años. Formado en periodismo, guion, narrativa audiovisual..., parcelas en las que he intentado construir algo durante los últimos ocho años (año arriba, año abajo), unas veces con más éxito que otras, pero siempre con un buen puñado de cosas aprendidas. Lo más reciente ha sido mi trabajo como game y level designer en un nuevo estudio de videojuegos, Agaporni Games, y la ficción interactiva Apartamento 613, además de los libros La Odisea de Shenmue y Maestros del terror interactivo, que es por lo que estoy aquí :)

CENTRÁNDONOS AHORA EN EL LIBRO, ¿QUÉ HACE ESPECIAL A MAESTROS DEL TERROR INTERACTIVO? ¿QUÉ SE VAN A ENCONTRAR LOS LECTORES EN ESTE LIBRO?

El libro surgió con una premisa muy distinta a la obra final. La intención original de la colección era estudiar la figura del autor en el videojuego, hacer libros de autores concretos clasificados por géneros. Así pues, el enfoque de Maestros del terror interactivo no es tanto el de un recorrido enciclopédico por el género, sino el análisis de una serie de obras que pertenecen en su mayoría a unos cuantos autores que se han especializado en el género survival horror. Hablo de Shinji Mikami, Frédérick Raynal, Keiichiro Toyama o Hidetaka Suehiro, pero lo hago a través de sus obras. Quería comprobar si se podía hablar de "juegos de terror de autor".

Así pues, los lectores van a encontrar un libro que habla de los orígenes del género y trata de definirlo, que analiza los rasgos formales y los contenidos de una serie de juegos de terror (Resident Evil, Silent Hill, Alone in the Dark, Deadly Premonition, Enemy Zero, Alan Wake, Amnesia: The Dark Descent, y otros) y que, en cierto modo, puede servir de ayuda a quien se anime a diseñar un videojuego de terror, ya que ofrece muchas pistas sobre por qué unos títulos han triunfado y no otros.

¿A QUÉ TIPO DE LECTORES VA DIRIGIDO TU LIBRO?

Considero el tono del libro más tirando a académico que a ensayístico. Recurre a muchas citas, a teorías rescatadas de los game studies y a hipótesis propias, pero eso no quiere decir que sea ilegible. Al menos, no es eso lo que me han dicho. Simplemente quería escribir un libro sin parecer un fan. Ahora que se está hablando mucho de la crítica de videojuegos, me gustaría subrayar esta idea. No es este un libro para que los fans de Resident Evil o Silent Hill se deleiten con halagos constantes a sus juegos fetiche. Eso no quiere decir que yo vaya a degüello. Ni lo uno ni lo otro. Hay pasión en la escritura, pero no complacencia. La idea es que el libro provoque nuevos interrogantes, no que cuente por enésima vez el origen de Alone in the Dark como ya hace la Wikipedia.

SABEMOS QUE EL LIBRO FORMA PARTE DE PROYECTO EDITORIAL SOBRE VIDEOJUEGOS DONDE HAY OTROS TÍTULOS COMO 'GRANDES MAESTROS DE LAS AVENTURAS GRÁFICAS', 'LA GENERACIÓN QUE CAMBIÓ LA HISTORIAS DEL VIDEOJUEGO' O 'ANÁLISIS NARRATIVO DEL GUION DE VIDEOJUEGO', PERO ¿POR QUÉ ESCOGER EL GÉNERO SURVIVAL HORROR?

A decir verdad, mi primera opción fue escribir sobre aventuras gráficas, por aquello de estudiar la narrativa y el guion, pero creo que Alberto se lo pidió antes, así que pensé: "¿Qué tal si en vez de hablar de lo que mejor conoces, hablas de algo que va a necesitar que investigues en profundidad?". Y eso hice. Elegí los juegos de terror porque en general soy bastante sensible al terror en la ficción, sobre todo en cine. Creía que de esa forma me sumergiría más en mi objeto de estudio y tendría que enfrentarme a ciertos miedos que había estado evitando hasta entonces (no fue fácil, pero me acabaron encantando La matanza de Texas y otras tantas películas que me obligué a ver). También es un género relativamente "joven" comparado con otros, ya que no empieza a cobrar forma hasta finales de los ochenta y principios de los noventa. Eso me ayudó a abarcar e investigar mejor toda la evolución del género.

PARA TERMINAR PODRÍAS DECIRNOS ¿DÓNDE PODEMOS COMPRAR TU LIBROS?

Directamente en la web de la editorial Síntesis o en Amazon. También lo venden en librerías especializadas, como Fnac, o en librerías técnicas y universitarias. He llegado a encontrarlo paseando por una cafetería "El Péndulo" de Ciudad de México. A veces tengo que volver a ver la foto que le hice para creérmelo :D

LIBRO
Maestros del Terror Interactivo

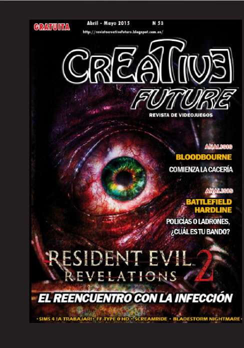
AUTOR
Carlos Ramírez

DONDE COMPARLO
Sintesis.com
Amazon.es

Más de 60 números publicados









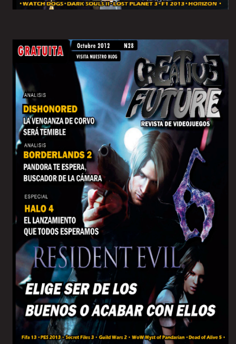














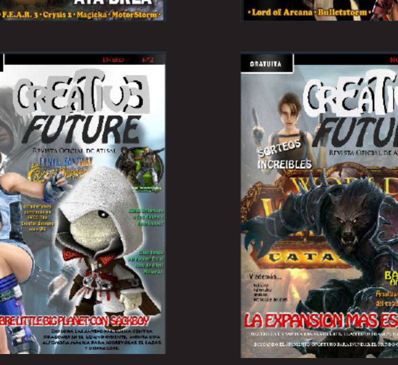













UN HORROR VERDADERAMENTE TERRORÍFICO

En un año importantísimo para la compañía, Capcom no solo se ha dedicado a traernos remasterizaciones de las cuales contamos con varios análisis en este mismo número de la revista, sino que además añade un nuevo juego a la franquicia, y este no es otro que Resident Evil 7

Con este juego Capcom busca fijar un nuevo rumbo para la saga Resident Evil aprovechando las raíces y creando una nueva puerta hacer el horror más terrífico de los últimos años.

Dos videos contradictorios son el comienzo de este juego, donde por un lado vemos a Mia, la mujer de Ethan, nuestro protagonista, deseosa de volver a casa para acto seguido verla en otro video donde vemos el miedo en su rostro, sangre y un mensaje claro, no te metas aquí. Ethan viaja a Dulvey, Losiana para buscarla… tras haber estado ella desaparecida 3 años para llegar a la mansión de la familia Baker, una familia de locos que no le harán la vida nada fácil.

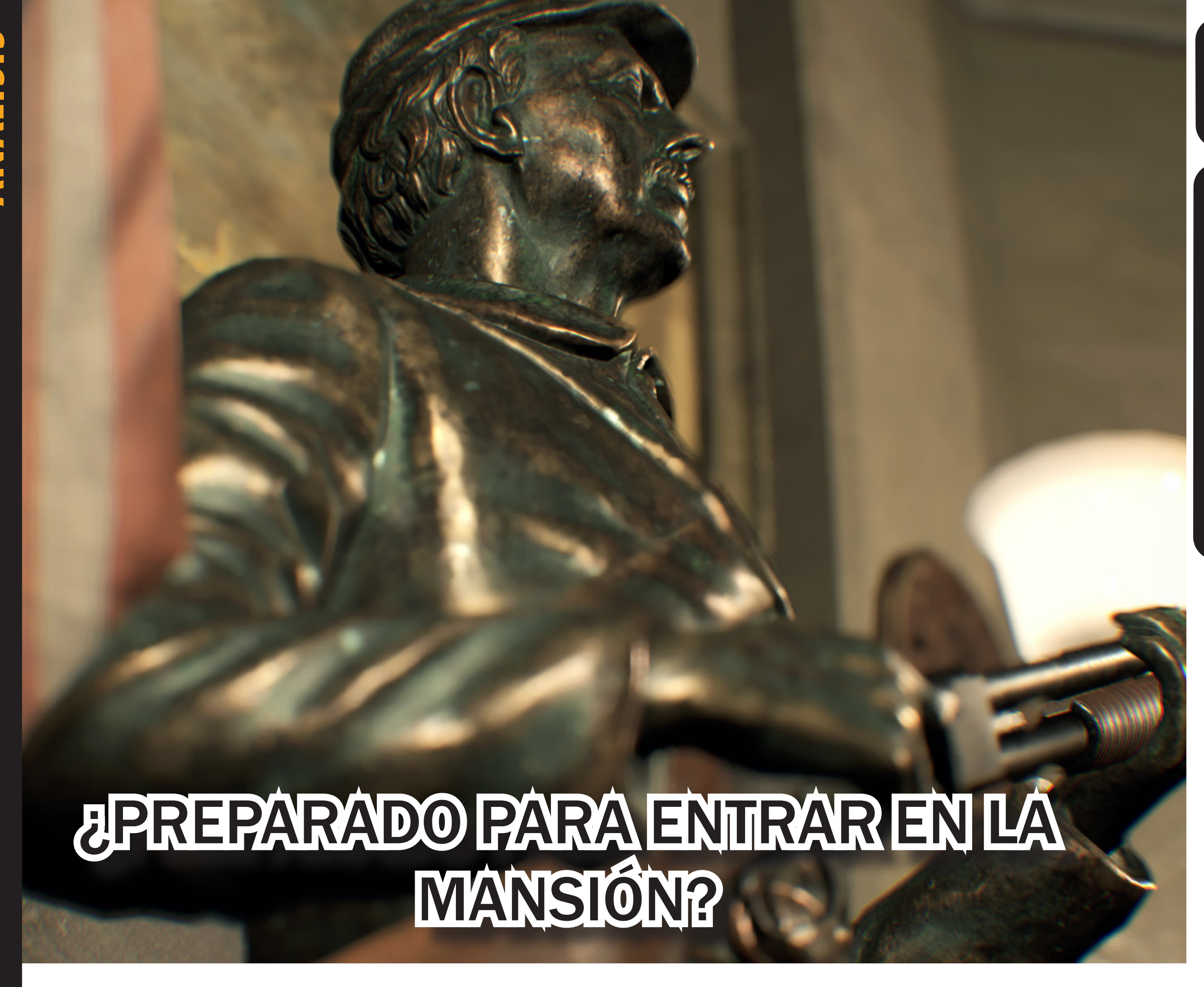
Ambientado en una América rural moderna donde tiene lugar tras los dramáticos sucesos de Resident Evil® 6 con una vista en primera persona, volviendo a sus orígenes jugables, algo muy criticado en las últimas entregas, por lo que tenemos un verdadero survival horror como los de hace 20 años caracterizado por la de exploración y tensa atmósfera que representa esta saga.

La vista ha sufrido un giro, un dramático giro hacia la vista en primera persona con un estilo fotorrealista potenciado con la tecnología del nuevo motor de juego.

Mezcla de puzles y acción muy bien enlazados. Si, Resident Evil no nos deja, mantiene su fiel estilo al uso de puzles para ir avanzando por la historia, y si además lo mezclamos con acción y la tensión del survival horror, imaginaros lo que tenemos delante. Los puzles no son complicados pero si distintos, no se harán pesados. La exploración estará muy completa, y habrá mucho por explorar pero cuidado no mueras de un disgusto o sufras de terror porque deberás estar todo el tiempo con los cincos sentidos alertas. Este apartado será importantísimo ya que escasean armas y munición por lo que deberás buscar en cada rincón y usarlas con cabeza o quedarás a merced de una muerte segura. El inventario está muy bien gestionado. Este se ha modificado para ser útil y fácil de usar.

Si quieres rejugar el juego o aumentaras el número de horas de la historia el juego cuenta con muchos coleccionables donde destacamos entre ellos destacamos las cintas de videos que nos darán mucha información sobre la historia.





¿PREPARADO PARA ENTRAR EN LA MANSIÓN?

Para los amantes de los retos, deciros que se desbloqueara un modo realmente difícil al completar el juego.

Si no sabes inglés no te preocupes porque el juego viene totalmente traducido y doblado al castellano, tanto audios como textos.

Los escenarios son terroríficos a la vez que hermosos, muy bien construidos y detallados jugando con las luces y sombres para ocultas las posibles carencias que pueda tener pero sin duda mostrando lo mejor que puede darnos este juego. En cambio el diseño de los enemigos, fuera de los más importantes, es pobre, muy repetitivos y con poco atractivo.

Para los amantes de las ediciones coleccionistas, esta os va a encantar. Lo más impresionante de esta edición es que incluye una réplica de la Mansión de la familia Baker, si, una mansión de 18 centímetros completa para ti. Además de eso, por supuesto tenemos una copia del juego, un libro de arte del 20 aniversario de Resident Evil, un pendrive de 16GB con forma de dedo, 5 litografías con arte de Resident Evil 7 biohazard, una carátula alternativa para la copia del juego y el Pack de Supervivencia: Set de Acción (incluye una serie de artículos útiles, una misteriosa moneda de la fortuna y un desbloqueo instantáneo del desafiante nivel de dificultad "Manicomio").

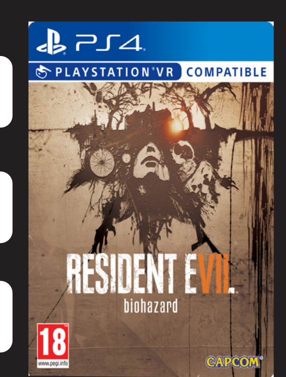
GENERO: SURVIVAL HORROR	PLATAFORMA: PS4, XBO, PC, PSVR
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA	DESARROLLADORA: CAPCOM

18 www.pegi.info

NOTA 9.0

RESIDENT EVIL 7 BIOHAZARD

		HISTORIA	9.0
GRAFICOS	9.2	MUSICA	8.8
JUGABILIDAD	8.8	TRADUCCION	10



REALIZADO POR BIBI RUIZ



CONCLUSIÓN

Lo recomiendo para los seguidores de la saga, para los amantes del miedo y el terror, y si además contamos con que vuelve a sus raíces con el género survival horror no tengo más que decir. Un juego muy bueno, con grandes momentos de tensión y con un ambiente que lo hace terroríficamente recomendable.



TALES OF MEJORA TODO LO VISTO EN SU ANTERIOR ENTREGA

Tales of Berseria nos cuenta uns profunda historia, con un destacable sistema de combate que mejora lo visto en los anteriores juego

En la vasta tierra de un reino compuesto por continentes e innumerables archipiélagos, los habitantes trabajan en avanzar la construcción naval y tecnologías de navegación, y el clima varía ampliamente de duros inviernos a veranos eternos. Ahí, la vida de Velvet toma un giro por completo después de lo ocurrido hace tres años despertó. Ella es una entidad que sacude el mundo.

Para ponernos al día os cuento que pasó. Tres años antes el mundo estaba sumido en el caos por el advenimiento de la plaga daemonita, una enfermedad contagiosa que transformaba a la gente en monstruos. La joven Velvet Crowe vivía en un pueblo desolado en los límites del Sacro Imperio de Midgand. Era feliz junto a su familia, aunque subsistían a duras penas y tenían que soportar las hostiles condiciones de aquellas tierras. Una noche, bajo la luz de una brillante luna escarlata, Velvet vio cómo su vida daba un vuelco. Aquellos en los que confiaba la traicionaron y le arrebataron a su amada familia. Su mano izquierda, lentamente consumida por una energía misteriosa, se transformó en un arma destructiva que consumía monstruos.

¿Qué personajes nos vamos a encontrar en este juego? Por un lado tenemos a nuestra protagonista Velvet Crowe (una chica que siempre había sido sencilla y cariñosa, con una familia que se



>>

preocupaba por ella, hasta que el incidente ocurrido tres años atrás cambió su vida radicalmente), Laphicet(Un niño con poderes mágicos al que han usado como una mera herramienta desde su nacimiento, sin merecer siquiera un nombre), Rokurou (Un guerrero de espíritu libre, extrovertido y bonachón, lo bastante como para tratar con la furia implacable de Velvet), Eleanor Hume (Una poderosa exorcista con grandes talentos que sirve sin descanso a la Abadía en su misión por librar al mundo del azote de los daemons), Magilou(Una "gran hechicera" con estilo propio y "líder del gremio de los magos". Su inclinación a inventarse historias hace que sea difícil conocer su verdadera identidad), y Eizen (El vicecapitán de los piratas de Aifread, un hombre al que temen como a un "dios de la muerte". A pesar de su sangre malak, surca los mares con una tripulación de humanos, sin estar sujeto a los dictados de nadie).

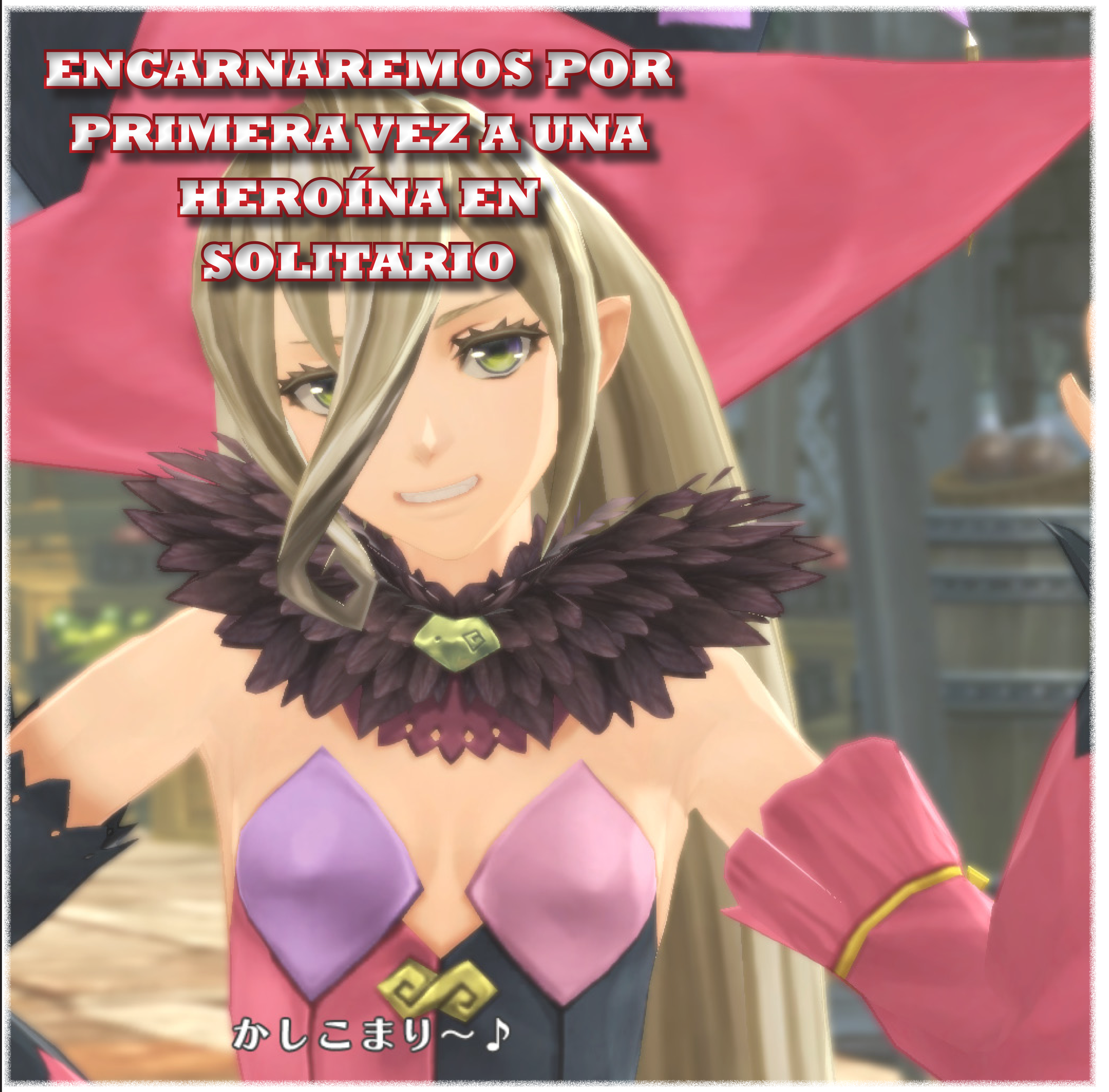
Resumiendo para comenzar, estamos antes un jrpg clásico donde tendremos que recorrer el mundo, leyendo muchas conversaciones, matar monstruos para subir de nivel es y mejorar equipo para superar enemigos. Si os esperabais algo distinto os habéis equivocado de juego, pero si esto es



UNA HISTORIA PROFUNDA E INTERESANTE

lo que busquéis, el juego cumple con todas las expectativas.

Tales of Berbesia es muy completo, y podría escribir páginas y páginas detallando todo lo que ofrece en su contenido como juego de rol que es, por ejemplo uno de las opciones que muy bien y recomiendo usar, es la opción de cocina con la que podemos crear recetas que nos darán efectos beneficiosos



durante el combate, o enviar barcos a expediciones para conseguir experiencia extra y recompensas. Así que voy a centrarme en lo más general que lo hace especial sin entrar con demasiado detalle en cada apartado, eso será cosa vuestra. Respecto a las armas y otros utensilios. Durante el juego tendremos la opción de Mejorar y Desmontar objetos para obtener nuevos material con los que mejorar objetos. Como es de suponer, dependiendo del nivel del objeto conseguiremos extraer unos u otros material. El equipo que usaremos durante la aventura tendrá tres habilidades asociadas cada uno, tres habilidades que nos dará a nuestro personaje si lo usamos. ¿Cuáles son estas habilidades? Tenemos la habilidad maestra, la bonificación de mjora y una habilidad aleatoria. Antes de cada combate o durante estas podremos cambiar entre los personajes que tenemos para usar el que mejor nos venga en ese momento. Estos nos ofrecen un sistema en tiempo real entretenido con combos y buenos ataques. En este punto no voy a contar más porque tenemos mucha libertad y serán muchas las opciones para preparar esos ataques, si deciros que cada personaje tiene un modo especial que podremos ejecutar cuando tenemos suficientes almas.

GENERO: ROL	PLATAFORMAS: PS4, PS
DISTRIBUIDORA: BANDAI NAMCO	DESARROLLADORA: BANDAI NAMCO

16 www.pegi.info

TALES OF BERSERIA

		TRAYECTORIA	9.6
GRAFICOS	9.1	MUSICA	8.8
JUGABILIDAD	9.4	TRADUCCION	5.7

NOTA 9.0



REALIZADO POR CRISTINA USERO

Si no centramos en los enemigos encontramos que la variedad es inmensa. El mundo está lleno de peligros y cada uno será totalmente distinto, cada uno tendrá sus propias debilidades resistencias encontrándonos con hasta doce tipos de enemigos y de cinco tipos distintos de elementos que combinados entre si mostraran infinidad de ellos.

La creación de los personajes es espectacular, cuenta con unos geniales diseños artísticos, tan bien cuidado que cuatro diseñadores de personajes de Tales of Zestiria se han encargado de ello: Mutsumi Inomata, Kosuke Fujishima, Minoru Iwamoto y Daigo Okumura. En cambio los escenarios cuentan con unas texturas pobres, con modelados mejorables pero si es cierto que compensan gracias a su estilo artístico con variados escenarios y el diseño de los personajes. Las escenas de animación en cambio no hay nada que reprocharles, justo al contrario, serán muy disfrutables.

En lo referente al idioma, y ya para terminar, os digo que el juego viene subtitulado al castellano pero con audios en inglés o japonés.

CONCLUSIÓN

Tales of Berseria es un juego de rol japonés que ofrece lo que se espera. Una muy buena historia con personajes característicos, muy recomendable para los seguidores de la saga. También es una gran opción si buscas juego de este estilo ya que es un gran candidato entre las opciones de compra que tenemos.



LA AMISTAD ENTRE UN NIÑO Y UNA BESTIA

The Last Guardian es un juego que se ha estado cociendo durante una decena de años durante el cual se pensó que nunca vería la luz. Durante esto años, y tras los anteriores juegos de autor, se fue genera un hype que aumentaba día a día, y con el primer video que vimos hace unos años en E3 se disparó aún más llegando de esperanza a muchos. Pero ¿Es el gran juego que se esperaba? ¿Está a la altura de los anteriores?

Puedo deciros que aunque The Last Guardian tenga parte de ICO y de Shadow of the Colossus no estamos ante una continuación de ninguno de los dos juegos pero si los habéis jugado veréis muchos detalles que os recordarán y solo con eso rescatareis la nostalgia de haberlos jugado. Como novedad nos hemos encontrado un narrador que nos va guiando por la historia que aunque se sale de las líneas generales de sus juegos gusta mucho escucharlo.

No me gustaría desvelaros la historia, me gustaría contaros muy poco porque parte de lo bueno de este juego es ir descubriendo todo por nosotros mismos. Lo que sí puedo deciros que es el hilo principal se mueve en la amistad de un joven muchacho que conoce a una misteriosa criatura llamada Trico, un mezcla de muchos animales sin llegar a ser uno en sí. Esta pareja irá conociéndose y ayudándose conforme la situación lo vaya pidiendo llegando a entablar una profundad amistad, pero no será fácil porque Trico, deberá coger confianza para ayudar a nuestro pequeño amigo. Con la unión de ambas fuerzas deberán sortear los peligros que le rodean en unas ruinas donde se encuentran, superando todo tipo de obstáculos para desvelar un gran mundo de fantasía, ¿Ya tienes ganas de conocerlo por ti mismo?



>>





Hablemos de Trico, la extraña criatura. Trico es una magnifica creación que cuenta con características que perfectamente lo pueden asociar con un perro, un pájaro o un gato entre otros. Trico reaccionará como lo haría cualquier animal doméstico aunque no nos dejemos engañar, es una criatura libre con sus propios principios. Ganándonos su confianza nos ayudara en muchas ocasiones, pero al igual que cualquier animal, en muchas otras, por mucho que le insistamos no querrá hacernos caso, y así es donde vemos que Trico no es un personaje más de un videojuego, sino que tiene vida propia.

El juego está cargado de puzles que tenemos que resolver y plataforma que solventar donde muchas de ellas habrá que solucionar de formas muy originales. El planteamiento en si es la colaboración de ambos protagonistas para resolverlos todos, sin la ayuda de uno de los dos será imposible escapar de la prisión. Para que Trico nos ayude deberemos ganarnos su confianza dándole comida, y dando amor, acariciándolo para que se sienta querido y luego por supuesto aprender a mandarle ordenes que obedecerá siempre que quiera claro, porque lo mismo está cansado o simplemente no quiere hacer nada. Por añadir algún comentario negativo puedo decir que la historia está bien de duración, ya que sobrepasa las diez horas de juego pero se quedará ahí porque no es muy rejugable.

Los escenarios que nos encontramos serán únicos y espectaculares. Una ambientación increíble ya que nos encontraremos en un castillo ubicado en un gran cráter con estructuras imposibles donde jugaremos en un entorno enorme y bonito. En los entornos pequeños tendremos un problema que nos ocurra con frecuencia y es el ángulo de la cámara. Esta girará siempre para darnos la mejor perspectiva pero no siempre lo conseguirá porque es difícil enfocar a la inmensa criatura dentro

GENERO: PUZLES - PLATAFORMAS | PLATAFORMAS: PS4
DISTRIBUIDORA: SONY | DESARROLLADORA: GENDESIGN/ SCE JAPAN STUDIO

12 www.pegi.info

THE LAST GUARDIAN

TRAYECTORIA	9.4
GRAFICOS	8.8
MUSICA	9.4
JUGABILIDAD	8.8
TRADUCCION	7.7

NOTA 9.0



REALIZADO POR CRISTINA USERO

de entornos minúsculos para ellas dejándonos una perspectiva no muy favorable obligándonos a movernos sin ver o hacer giros extraños hasta encontrar un ángulo que nos sea válido. Esto también ocurre al subirnos a Trico donde tendremos momentos de frustación.

La música que nos acompañara durante todo el juego será maravillosa, emotiva, llena de mensajes y tramitadora de sensaciones únicas. La banda sonora jugará un papel importante durante el recorrido del juego ya que al no existir una conversación continua entre jugadores la tendremos presente durante todo el tiempo haciendo que la historia se torne a uno u otro lado generando momentos de tranquilidad, de tensión, de alegría e incluso de miedo.

Para terminar deciros que la edición coleccionista cuenta con el juego en caja metálica, Banda sonora original, un Libro de ilustraciones de 72 páginas, una figura exclusiva, lámina de pegatinas y por supuesto la caja de coleccionista.

CONCLUSIÓN

The Last Guardian es lo que todos esperábamos. Una historia bonita donde nosotros la vamos completando con nuestros pasos. El juego nos ofrece una experiencia donde sentiremos los principios básicos como la amistad, el amor y la confianza. No es un juego perfecto pero si un buen juego para jugarlo y sobre todo si quieres una experiencia distinta.



UNA CAMPAÑA DIFÍCIL DE OLVIDAR

Titanfall 2 aterriza con ganas de mostrarnos mucho más que su antecesor. ¿Preparados? El enfrentamiento contra los Titanes ha comenzado

Estamos ante un shooter en primera persona en el cual nos metemos en el lugar de un soldado de la Milicia que su principal objetivo es convertirse en Piloto. Debido a los enfrentamientos que hay nuestro protagonista se verá atrapado en las líneas enemigas en la Frontera y tendrá que colaborar con un Titán veterano para seguir adelante.

Titanfall 2 tiene campaña. Hacemos esta afirmación porque el primer juego no la tuvo y fue criticado por ello. Aunque hay muchos que son criticados por llevar campaña… entonces ¿Queremos o no queremos campaña en un juego de este estilo? Como hay todo tipo de gusto y colores, Respawn Entertainment ha decidido incluirla y de qué manera. No



es una campaña de relleno, es una buena campaña, con una forma de presentarla y ofrecerla a nosotros los jugadores que hace que no la vayamos a olvidar en un buen tiempo porque es buena, muy buena. La campaña será un complemento perfecto para acompañar al multijugador, y digo esto porque veremos y dispondremos de cosas que no tendremos en el modo multijugador como puede ser un dispositivo que nos permitirá dar saltos en el tiempo. ¿Qué ventaja da esto? Esto da un juego increíble porque hace que la historia sea variable que este en constante movimiento y haciendo que necesitemos viajar de un tiempo a otro para sortear los peligros que tenemos en el camino. Habrá lugares que no podremos acceder en el presente y deberemos usar el dispositivo y momentos en los que estemos tan saturados de enemigos que tengamos que usarlo también, pero cuidado, diferentes enemigos pero no libre de ellos, cada mundo tendrá su problema, y este nos afectará. Vamos, en resumen podemos decir que la historia nos tendrá en constante movimiento, con subidones de adrenalina y grandes momentos de tensión.

Algunos de los cambios de esta segunda parte respecto a la anterior en este modo será que los titanes ahora no cuentan con escudo. En cambio se incorporarán a esta aventura seis nuevos Titanes con profundidad en las habilidades de los pilotos y más opciones de personalización. Contamos con mucho contenido para conseguir contando con un ritmo de juego es perfecto. Los modos son los mismos que en el anterior juego



contando con un nuevo, el Cazarecompensas donde jugaremos cinco contra cinco donde conseguiremos recompensas por matar a grunts y enemigos pero guardando los puntos en el banco, entre oleada y oleada, antes de que nos maten.

El equilibrio de los titanes no está bien del todo ya que siempre verás en escenario mayoría de un par de ellos que son los más potentes dejando un poco de lados a las demás opciones capando el completo sistema de juego preparado para estos. Los pilotos sin embargo son muy distintos. Coger uno u otro hará que la partida giré de diferente forma para nosotros y no veremos ninguno de ellos que destaque por encima de los demás, en este apartado todo dependerá de que piloto elijas con su peculiar especialidad y como lo sepamos usar en el combate.



Si os cansáis del multijugador y queréis un pequeño descanso pero sin iros del mundo de Titanfall 2 volver a la campaña porque es bastante rejugable con coleccionables ocultos por el camino y porque la historia no es lineal, contando con caminos alternativos que en una segunda vuelta seguro que encontráis.

Los gráficos del juego, el apartado gráfico, los juegos de luces y sombras, decorados, enemigos, personajes jugables, armas y todo lo que incluye el juego llegan con una calidad extrema. Disfrutaremos de amplios entornos, de lugares irrealista, de visiones difícil de enfocar por nuestra mente y todo fundiéndose en una perfecta armonía con nuestra partida.

No hay pase de temporada, aunque si tendrá mucho contenido extras tras el lanzamiento y la buena noticia es que será todo gratuito, una filosofía que nos ha encantado ya que hemos pagado el precio completo por el juego con la adquisición de la copia del juego.

CONCLUSIÓN

Titanfall 2 es una compra que recomiendo. Es un juego fresco no tan afincado a lo que tenemos en el mercado de los shooter, con un ritmo frenético durante toda la partida tanto si decidimos probar la historia como quedarnos con el multijugador. Y si lo que esperabas era un Titanfall mejorado, aquí lo tienes, tiene mucho y mejor.



LA CONTINUACIÓN DEL EXCLUSIVO DE PS VITA QUE TANTO

En exclusiva para PlayStation 4 llega esta segunda parte del juego Gravity Rush un juego donde jugaremos con la gravedad con un estética anime contando nuevamente con la protagonista Kat

Gravity Rush 2 es un juego de mundo abierto con una ambientación japonesa de cómic donde la gravedad será nuestra aliada. El primero solo salió en Playstation Vita y puede que no fuera tan conocido por ello, aunque más adelante, hace un año aproximadamente, salió remasterizado para Playstation 4. Esta segunda parte incluye una gran cantidad de misiones en el modo historia y más de 50 en el modo desafío.

La historia de este juego es continuación de la anterior entrega pero Kat se despierta perdida y para más problema ha perdido sus poderes. Esta vez el juego es más grande y completo, con una historia más amplia. Un juego mucho más largo y adaptado a la consola de nueva generación.

El género de este es de acción en tercera persona. Lo principal e interesante que nos encontramos en Gravity Rush es que nuestra protagonista puede modificar la gravedad a su parecer, pero no solo le afecta a ella, sino que también puede jugar usando contra otros objetos.





¿Qué tenemos nuevo en esta segunda parte? Las mecánicas de juego es lo más vistoso, se nota que aunque tuvimos una versión remasterizada para PS4 el juego era para Playstation Vita. Ahora este juego cuentas con unas mecánicas de juego perfectamente equilibradas siendo lo mejor del juego. Las nuevas formas de nuestra protagonista, Luna y Jupiter. Estas nuevas formas serán parecido a lo que tenemos con Kat normal pero jugando con las gravedad de la Luna o de Jupiter; con Luna Kat jugar más en el aire, siendo más ligera; y con Jupiter, Kat será más pesas y lenta pero los ataques mucho más eficientes. Esto es lo más general, pero jugando con una u otra forma veremos claras diferencias.

Abriendo un campo gravitacional atraeremos objetos a nosotros, rompiendo casi todos ellos. No podemos atraer los objetos más grandes pero si lo más pequeños o medianos, y no solo eso, podemos atraer enemigos. Aprender a moverse es importantísimo porque eso afectara a todo el juego, a nuestra forma de verlo. Esto hará que Kat juege con sus poderes contando con ataques especiales asociados a la gravedad como atraer objetos para lanzarlos a los enemigos, o lanzarse ella misma provocando el caos entre sus enemigos. Eso si hay que decirlo, el disfrute de los combates será esplendoroso, tendremos batallas contra inmensos bosses y muchisimos enemigos para machacar.

Cambiar en tiempo real de manera cómoda y útil de estilos de combate. Lo bueno es que cambiando entre ellos salvaremos las distintas situaciones que nos iremos encontrando. Estará muy bien probarlos todos, e ir pasando las distintas misiones o combates

GENERO: ACCION	PLATAFORMAS: PS4
DISTRIBUIDORA: SONY	DESARROLLADORA: SCE JAPAN STUDIO

12 www.pegi.info

GRAVITY RUSH 2

		TRAYECTORIA	9.0
GRAFICOS	9.3	MUSICA	9.1
JUGABILIDAD	9.2	TRADUCCION	5.5

NOTA 8.9



REALIZADO POR PEDRO MARTINEZ

variando entre los modos que tenemos, veremos como el juego cambia bastante dependiendo de que estemos usando.

La exploración. Encontraremos menas para mejorar las habilidades. Buscar tesoros será un aliciente interesante. Misiones secundarias donde los personajes nos pedirán favores, son interesantes pero más allá de ser secundarias a la historia. La exploración toma un rol importante en Gravitiy Rush 2, aunque aparente que lo más importante son las batallas. Gráficamente es espectacular. Mucho colorido en los escenarios y personajes, siempre con ese tono anime. Como contra decir que la cámara a veces nos juega malas pasadas por el tema de jugar con la gravedad y no adaptarse a nosotros. Estos escenarios serán muy grandes pero poco habitados, en algunas situaciones nos sentiremos vacíos al recorrerlos.

Con un idioma inesperado, un raro idioma inventado solo para el juego, pero eso sí, con los subtítulos en castellano para que podamos entender bien la historia.

CONCLUSIÓN

Gravity Rush 2 es un juego completo, con buenas puntuaciones en todos sus apartados. Con gráficos de anime, una historia con varios giros argumentales, una jugabilidad sencilla pero completa y si vienes de jugar al anterior y te gusto, esta segunda parte te gustará más aún.



LA VIDA COMPLETA DE EZIO AUDITORE ESTÁ EN TUS MANOS

El protagonista más carismático de la saga Assassin's Creed, Ezio Auditore, vuelve a nuestras consola pero no con un nuevo juego si no con una remasterización de los tres juegos que nos mostraron su vida completa

Tres grandes juegos de la saga vuelven, juntos en un solo pack, contando la historia del gran conocido Ezio Auditore ofreciendo una experiencia excelente para los recién llegados porque podrán meterse en la piel de este personaje que posiblemente fue el que dio el renombre a la saga disfrutando de todas sus aventuras, viviendo sus dolorosos momentos e incluso celebrando sus triunfos, no dejando de ser un gran aliciente para los que ya conocen la saga, para los que han jugado a estos juegos pero quieren revivirlos nuevamente, además con ese lavado de cara del que os hablaremos en este análisis.

CONVIÉRTETE EN ASESINO PARA LIDERAR UNA HERMANDAD



Los tres juegos que nos trae esta colección son Assassin's Creed 2 (centrado entre las fechas 1474 y 1499), Assassin's Creed The Brotherhood (1499 – 1507) y Assassin's Creed Revelations (1511-1514). Empezaremos contando la historia, aunque os advierto que tendrá spoilers porque como ya he dicho, cuenta la historia de Ezio, un juego continua con el siguiente, y por tanto la historia de cada uno comienzo después de lo ocurrido en el anterior. De todas formas, intentaré contar lo mínimo para que os hagáis una idea de que va cada juego pero no para desvelaros parte de la trama y así podáis descubrirla por vosotros mismos. Assassin's Creed 2. Encarnamos a Ezio Auditore, un muchacho de Florencia que disfrutando de la vida, pensando solo en mujeres y juergas, de pronto se ve inmenso en una trama oculta, y como su familia es separada, viviendo la muerte de su padre y su hermano mayor. Su padre, Giovanni Auditore, antes de su muerte le habla a su hijo sobre un pasadizo oculto donde esconde un baúl. Un baúl con un contenido que cambiaría la vida de este muchacho para siempre.

Entre algunos de los personajes históricos que veremos en este juego cabe destacar al ingenioso Leonardo Da Vinci, y al que se convertirá en el peor enemigo de Ezio, Rodrigo Borgia.



Assassin's Creed The Brotherhood. Ezio se ha convertido en un asesino destacado y conocido, un Maestro Asesino, siendo así el líder de una hermandad de asesinos. Nos asentaremos en Monteriggioni, la casa de del tio de Ezio, Mario Auditore, para encontrar la paz y la tranquilidad, pero esto no será posible. La familia Borgia, tras el nombramiento de Rodrigo Borgia como Papa Alejandro VI, consigue más poder del que ya disfrutaban y por ello atacan la casa donde Ezio se encuentra. Ezio escapa por muy poco y se traslada a Roma donde los Templarios tienen su mayor fuerza con intención de destruirlos con la creación de una nueva Hermandad.

Entre algunos de los personajes históricos que veremos en este juego cabe César Borgia, hijo de Rodrigo Borgia.

Assassin's Creed Revelations. Ezio ha envejecido de cuerpo, pero su experiencia como Asesino ha crecido exponencialmente. Dejamos Italia para ir en busca de las raíces de los Asesinos, llegando a Masyaf para buscar los secretos más ocultos de los últimos días de Altaïr Ibn La'Ahad, pero esto no será sencillo. Viajará a la ciudad ya extinta



de Constantinopla para buscar las llaves perdidas que puedan darle acceso a la biblioteca que esconde todos los secretos de la hermandad. Esta búsqueda no será nada sencilla porque en esta ciudad los Asesinos se encuentran en guerra con los Templarios Bizantinos con la intención de detener la conspiración contra el Imperio Otomano.

En este juego destacamos los personajes Yusuf Tazim, lider a los Asesinos y el príncipe Templario Ahmed.

Vistas las historias, nos encontramos con que la colección llega con más contenido como son la película Assassin's Creed Embers y la miniserie que nos muestra al padre de Ezio, Assassin's Creed Lineage. Recomiendo al menos ver la serie antes de jugar porque os dará contenido extra que os gustará conocer antes de empezar con el primero de los juegos. Lo más destacable es que la resolución que nos ofrece es de 1080p, que aunque los personajes no brillen como muchos esperábamos, si es cierto que se nota esta adaptación de mejoría. Son muchas las remasterizaciones que nos llegan y se notan las que han hecho más uso de las nuevas tecnologías, y se han adaptado lo mejor que han podido a los tiempos que corren y las que solo han salido para sacar más dinero, y esta se queda en un paso intermedio. Si hay que decir que además de los juegos con todos sus

GENERO: ACCION | PLATAFORMAS: PS4, XBO
DISTRIBUIDORA: UBISOFT | DESARROLLADORA: UBISOFT

18
www.pegi.info

ASSASSIN'S CREED THE EZIO COLLECTION

TRAYECTORIA	9.3
GRAFICOS	8.5
MUSICA	9.3
JUGABILIDAD	8.2
TRADUCCION	10

NOTA 8.9



REALIZADO POR BIBI RUIZ

dlc y otros contenidos extra es un aliciente a la hora de comprarlo pero los retoques gráficos se quedan en un paso intermedio, dejándonos un sabor agridulce a la hora de retomar estas reliquias.

Una mejora que si nos ha gustado mucho es la reducción de los tiempos de carga. En estos juegos lo que siempre nos disgustaba eran los tiempos de cargas, llegando incluso en ocasiones en la que preferíamos recorrer el mapa corriendo que hacer uso de un punto rápido para ahorrarnos camino, aunque siempre terminábamos haciendo otras misiones que nos aparecían de camino haciéndonos perder el hilo.

Un punto negativo para el juego es la falta del modo multuijugador, que han decidido extraerlo de los juegos. Una pena descubrir esto ya que en la hermandad fue cuando Ubisoft decidió incorporarlo como una de las grandes novedades en la saga.

CONCLUSIÓN

Assassin's Creed The Ezio Collection es recomemdable para todo el mundo, tanto gente nueva que quiere conocer el fuerte de la saga y su protagonist más famosos, Ezio Auditore, como a quiere quiere recordar todo jugando de tiron y en la misma consola los juegos. Viene con todo el contenido extra además de una película y una serie, y como contras os puedo decir que el multijugador ha sido eliminado y que la remasterización gráfica podía haber sido más completa.



LEÓN LLEGA A ESPAÑA... ¡AYÚDALO!

Otro juego más que se une a la moda del HD, un juego que llegó a GameCube y a PS2 en el año 2005, y un juego aunque considerado muy bueno para unos recibió muchas críticas por los "españoles" del juego

Comenzamos contando un poco la historia del juego, que esta versión en HD como es normal aparece inalterable. Nuestro protagonista, Leon ha sido enviado a España para encontrar a la reciente desaparecida hija del presidente de Estados Unidos. Se sospecha que fue raptada por una secta que tiene como centro de origen: España. Y efectivamente hemos dado en clavo, porque nada más comenzar el juego nos topamos con que todos los aldeanos son bastante sangrientos y agresivos; y rápidamente (aunque no por la velocidad que llevan) nos atacarán nada más aparecer nosotros en su punto de mira. Aunque el juego no haya sido modificado hablaremos un poco



de las características más peculiares con las que nos sorprendió. Uno de los puntos más destacables tal vez sea el cambio de género. Capcom esta vez se decidió por ampliar un poco más el estilo Survival Horror para convertir este juego más bien en un juego de acción, y como novedad esta vez tendremos muchas más munición para acabar con los infectados. El sistema de movimiento en su día era bastante bueno pero tal vez para esta edición podían haberlo retocado un poco ya que nos costará acostumbramos de nuevo y prácticamente olvidarnos del stick derecho.

Toca hablar de los cambios que sí veremos en esta edición. Lo más notable sin duda el apartado gráfico, nos encontramos ante los gráficos y estilo original pero con un toque de calidad para disfrutar del HD. Aunque el juego ya tenga unos años, tanto el diseño de los personajes, como escenarios, enemigos, escenas cinematográficas son bastante buenas y por ello disfrutaremos del juego bastante, es un modo de re-jugar a un clásica tan destacable. El año pasado

GENERO: ACCION - SURVIVAL HORROR	PLATAFORMA: PS4, XBO
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA	DESARROLLADORA: CAPCOM

18 www.pegi.info

NOTA 7.6

RESIDENT EVIL 4			
		HISTORIA	8.0
GRAFICOS	7.3	MUSICA	8.2
JUGABILIDAD	7.9	TRADUCCION	4.5

REALIZADO POR ISA GARCIA

pudimos jugarlo en Playstation 3 o Xbox 360 y este año lo tenemos en nueva generación. Deciros que si lo comprasteis anteriormente no os merecerá la pena adquirirlo de nuevo pero si no lo jugáis desde hace más de 10 años y aprovechando que están saliendo todos los Resident Evil será una oportunidad para jugar a toda la saga de tirón, viendo cómo ha ido cambiando la historia y los cambios que con los años se han ido añadiendo.

Echamos en falta que aunque sea una remasterización del juego no se hayan retocado los controles para adaptarlos a las nuevas consolas, aprovechando las mejoras que si vemos en otros juegos de la saga y que sin lugar a duda hubiera mejorado la experiencia de juego pero no ha sido el caso. Muchas de las veces moriremos o recibiremos daños por culpa de no acostumbrarnos a estos controles anticuados pero… ha sido decisión de Capcom.

El juego nos llegará con sonidos en inglés y un español un tanto peculiar, escucharemos a los enemigos maldecirnos y amenazarnos de todas las formas posibles pero lo dicho… con un castellano no muy correcto.

CONCLUSIÓN

Es una perfecta oportunidad para recordar o probar por primera vez unos de los mejores Resident Evil, el juego que hizo una cambio en el género de la saga y además ahora en HD.



RESIDENT EVIL SE PASA A LA ACCIÓN

Más juegos de Capcom, uno más de la saga Resident Evil que se une a las remasterizaciones masivas de la saga, ¿Vale la pena esta edición?

Lo mejor de todo es que tenemos la posibilidad de jugar a todos los juegos o al menos casi todos los juegos de la saga en nuestras consolas de nueva generación gracias a estas remasterizaciones que estamos viendo. Para no ir más lejos, en este mismo número de Creative Future Games contamos con el análisis de cuatro de ellos, Resident Evil 4, Resident Evil 5, Resident Evil 6 y Resident Evil 7, aunque este último como sabéis no es una remasterización, sino el nuevo juego que se añade a la saga que os lo recomiendo si os gusta el survival horror porque con esta nueva entrega Capcom vuelve a sus raíces.

Posiblemente si estás aquí no eres nuevo en la saga, y es más probable que sea



un jugador que busque refrescar su experiencia de juego más que un jugador que ve este juego por primera vez, pero de igual manera te voy a contar la historia y los detalles que hizo interesante esta saga.

Chris Redfield y Sheva Alomar son nuestros protagonistas. Chris un miembro de la unidad antiterrorista y Sheva una agente africana. Con la ayuda mutua de ambos comenzaremos nuestras andadas por un extraño pueblo africano. Umbrella ha caído pero su virus no ha desaparecido, un grupo terrorista se ha hecho con él produciendo una amenaza para la humanidad. Chris es enviado a Africa para investigar y con la ayuda de Sheva hará lo posible por ver que está pasando, para más pronto que tarde verse metido en un enorme problema del que tienen que salir sea como sea. El trabajo de Chris será investigar que está ocurriendo para que su organización pueda destruir la plaga.

Resident Evil 5 es un juego intenso, con mucha acción y pocos sustos. Con este juego la saga tomo un rumbo distinto pasando a ser más un juego de acción. La munición no escaseaba tanto y encontrar docenas de enemigos en pantalla no es algo extraño donde casi la única forma de avanzar es acabar con todos.

Lo más novedoso en la saga fue poder jugar la historia de forma cooperativa. Podíamos dar el segundo mando a un amigo para que nos acompaña durante la historia, para que nos ayudará, nos reviviera o nos cubriera en caso de necesidad.

JUEGA EN COOPERATIVO OFFLINE CON UN AMIGO

GENERO: ACCION - SURVIVAL HORROR	PLATAFORMA: PS4, XBO
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA	DESARROLLADORA: CAPCOM

18 www.pegi.info

NOTA 7.9

RESIDENT EVIL 5		HISTORIA	8.0
GRAFICOS	8.2	MUSICA	8.0
JUGABILIDAD	8.5	TRADUCCION	4.7



REALIZADO POR ISA GARCIA

Si se criticó que aún no podíamos mover el personaje a la vez que apuntábamos pero es un detalle que con un rato de juego nos deja de importar. Sabíamos que en esta remasterización no modificarían la mecánica pero hubiéramos esperado alguna sorpresa por parte de Capcom.

Esta edición del juego trae todo el contenido extra que tuvo el juego original entre los que podemos ver dos capítulos extra (Perdido en un mar de pesadillas y Evasión a la desesperada), trajes, y modos de juego. Tambien tenemos contenido extra para el modo Mercenarios donde podemos escoger entre todos los personajes armas y apariencias. Los gráficos es lo más cambiado porque el juego llega en 1080p y con 60 fps que nos acompañaran durante todo el juego manera más o menos estables. Los acabados están mas o menos bien y el juego de luz y sombras nos ha gustado mucho.

CONCLUSIÓN

En resumen podemos decir que tenemos lo esperado. Un juego remasterizado con mejores gráficos, la misma historia, todo el contenido extra junto con el modo mercenarios, y a un buen precio ¿Interesante para comprar? Depende de lo fresco que lo tengas haberlo jugado o si quieres aprovechar la oportunidad de completar toda la saga en la actual generación de consolas.

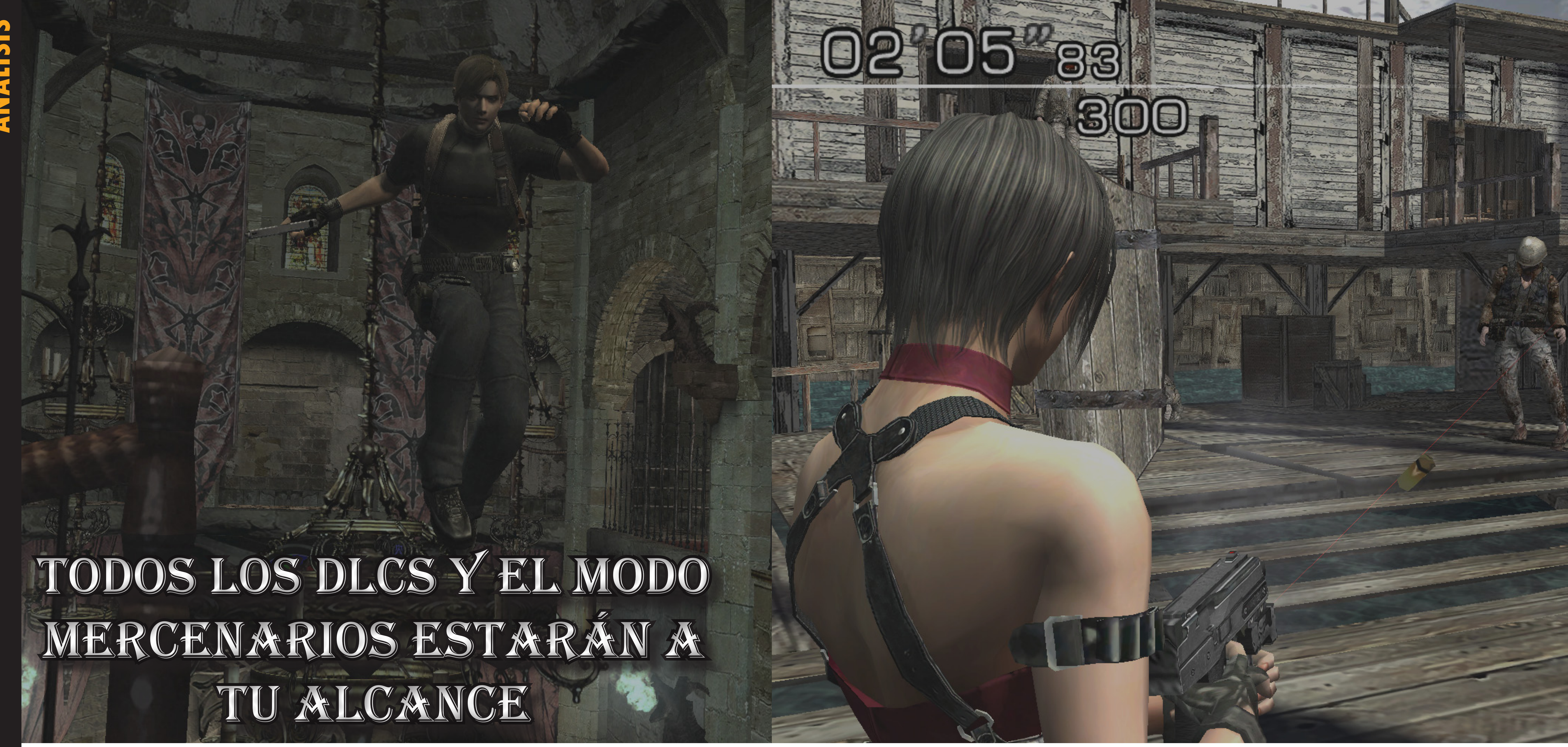


LA SAGA ZOMBIE POR EXCELENCIA CONTINUA

Ya llevamos unos cuantos pero esta vez volvemos a encarnar a viejos conocidos como Leon o Chris Redfield. Posiblemente este sea el Resident Evil más arriesgado y novedoso de la pasada generación de consolas

Con este juego la saga buscaba convertirse en un shooter de acción y dejando el survival horror un poco más de lado aunque tendrás sus pinceladas que darán un toque especial al juego. Una de las grandes novedades es que no contaremos con una campaña sino con tres más una desbloqueable al terminar las otras tres.

Las tres primeras serán cooperativas en modo offline, online e incluso sino tenemos amigos que aún se hayan comprado el juego o simplemente queremos disfrutar del juego en solitario contaremos con la ayuda



TODOS LOS DLCS Y EL MODO MERCENARIOS ESTARÁN A TU ALCANCE

del segundo personaje controlado por la IA. Todo esto le da al juego una diversión sin límite y un sistema de juego que claramente dependerá de cómo hagamos cada uno nuestro rol. Una parte de buena es que no tendremos que pelearnos por la munición o hierbas curativas como en la gran mayoría de juegos de survival horror, ya que esta vez tendremos mucho material para recoger por lo que nos podremos olvidar del cuenta gotas para medir cuantas balas gastamos con cada enemigo, y cuantas necesitamos para acabar la zona de juego.

¿Os hablamos de las campañas? Como hemos comentado las tres primeras serán cooperativas y por lo tanto contarán con dos personajes cada una pudiendo hacerlas en el orden que queramos.Chris Redfield y Piers Nivans, posiblemente la campaña más cañera. En esta no descansaremos ni un momento, será todo acción y chutes de adrenalina, disparos por aquí, carreras por allí, unas horas de batallas que no nos dejarán respirar. Jake Muller y Sherry Birkin, será la campaña más corta aunque posiblemente la más novedosa de todas. Nos sentiremos inmensos en una historia diferente, posiblemente habrás momento en los que no sepamos que se trata de un Resident Evil ya que contaremos con escenas en las cuales tendremos que atacar enemigos por la espalda, movernos con sigilos en algunas escenas y por supuesto con en las demás campañas tendremos nuestras escenas de conducción. Leon S. Kennedy y Helena Harper, la campaña más esperada y también la más extensa de las cuatro.



CUATRO CAMPAÑAS PARA JUGAR EN COOPERATIVO ONLINE U OFFLINE

No podemos decir que esta es puro survival horror pero sí que se ajusta más a las anteriores. Tendremos muchos momentos de tensión, y muchos zombies que eliminar para alcanzar nuestra meta. Finalmente la campaña de Ada Wong de la cual no os contaremos nada ya que no la desbloqueareis hasta completar las tres anteriores. Un detalle lo más de curioso es que todas las campañas tendremos momentos en los que se mezclarán, en los que tendrán escenas comunes, y lo mejor de todo es que en esos puntos si tenemos la partida abierta podremos coincidir con otras personas que estén jugando la otra campaña.

Tras la historia en lo que lo iguala a su versión más antigua pasamos a contar las mejoras y el contenido extra. Como contenido extra podemos estar contenido porque cuenta con todos los dlcs que han salido hasta la fecha que ya es una gran ocasión de retomar el juego si no los pillasteis en su día, el modo Mercenarios, y además alguno que otro extra de contenido estético.

Se nota cuando se remasteriza un juego más reciente para adaptarlo a las nuevas consolas. El juego gustó mucho en con su llegada a Playstation 3, un poco discutido por su modo de juego pero que luego fue bien aceptado por todos los jugadores.

GENERO: ACCION - SURVIVAL HORROR

PLATAFORMAS: PS4, XBO

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: CAPCOM

RESIDENT EVIL 6

18 www.pegi.info

HISTORIA	8.8
GRAFICOS	8.8
MUSICA	8.2
JUGABILIDAD	8.5
TRADUCCION	10
NOTA	8.7

REALIZADO POR BIBI RUIZ



Los que os gustan los datos, deciros que los gráficos son superiores, con texturas mejoradas respecto al original. Se nota el cambio, y se disfruta con él. Resident Evil 6 seguía claramente siendo un juego de gráficos estándar en Playstation 3 pero ha dado el salto con una buena remasterización. Osea que el juego corre 60 fps y a una resolución de 1080p. La iluminación y los efectos que nos muestran son muy buenos, haciéndonos tener la sensación de contar con un juego nuevo aunque lo hubiéramos jugado.

Recordaros que el apartado sonoro de este juego está completamente en castellano, tanto audios como textos. Así que podremos correr y escuchar sin tener que leer mientras nos persigue una oleada de zombies con ganas de acabar con nosotros.

CONCLUSIÓN

Si quieres ponerte con la saga Resident Evil, este es tu momento porque están saliendo todos por el aniversario de la saga. Resident Evil 6 cumple con lo esperado llegando con unos gráficos mejorados, con todo el contenido extra que se ha publicado y por veinte euros, un precio muy apetecible.



ELIGE TU COCHE, TU PILOTO Y A COMPETIR

Pásate a las carreras online con Wincars Racer. Un juego que llega del estudio DragonJam Studios contando con miembros que han trabajado en Electronic Arts, Gameloft o Rovio

Estamos ante un un frenético juego de carreras con dosis de estrategia y juego competitivo, inspirado en carismáticos juegos como Mario Kart, Sega Rally o Out Run. Olvídate de ser el más rápido, olvídate de desequilibrar el juego con un nitro o un turbo, en Wincars Racer tendrás que demostrar que vales, tendrás que demostrar que eres el mejor en cada momento, curva a curva y vuelta a vuelta.

Cada circuito tiene sus propias características como pueden ser el agua, hielo, arena, barro o lluvia entre otras, lo que determinará el vehículo a escoger. Además durante las carreras también encontraremos habilidades dispersas por el circuito (al más puro estilo Mario kart). Los coches cuentan con características propias como aguante, peso, aceleración o agarre, lo que nos hará decantarnos por uno u otro





según nuestra forma de jugar. Sin embargo lo más extraño en este tipo de juego es que los pilotos también tienen características únicas y habilidades únicas. Entre las características tenemos mejor manejo del turbo o mayor fuerza, así como facilidades en determinados tipos de terrenos. La combinación de piloto y coche para cada circuito es crucial incluso modificarlas a mitad de carrera observando los acontecimientos de la partida y las acciones de nuestros rivales.

Wincars Racer introduce un sistema de tres habilidades especiales por cada piloto que necesitan tiempo para recargarse o recolectar monedas de los circuitos para poder ser usadas. Estas habilidades nos ayudarán muchísimo, y serán esenciales para ganar la carrera ya que podemos obtener ventajas sobre los rivales o poner inconvenientes a estos para que pierdan tiempo y podamos adelantarlos. Se trata de un sistema inspirado por los juegos MOBA y que amplía el abanico de opciones estratégicas. Además, todos los coches cuentan también con una conducción diferente y un rendimiento distinto para cada circuito. Como ya hemos comentado antes. Hay que decir que las combinaciones pueden marcar la diferencia, pero de ningún modo nos harán ganar o perder la carrera, porque lo que de verdad importa es nuestra habilidad, sin embargo pueden marcar la diferencia si sabemos usarlas con sabiduría, que es donde entra en el terreno la estrategia y la suerte.

Una vez nos metemos en el circuiro, tomar las curvas son difíciles. Realmente no es tomarlas en sí, sino hacerlo bien. Tendremos que jugar mucho con los derrapes. Pero un fallo que veo aquí es que si tú te preocupas por hacer bien el circuito si otro corredor no lo hace bien, por ejemplo, se salta las curvas, al final este te ganara aunque tú hayas conducido mejor que él. Aunque también tenemos caminos alternativos que pueden cambiar perfectamente el rumbo de la carrera dejándote en un mal puesto aunque fuera ganando.

Este juego está diseñado y



pensado para correr online por lo que no tendremos carreras offline, en este ámbito solo podremos hacer carreras contrareloj, que nos servirán para mejorar nuestro manejo pero nada más. Estas carreras online nos permiten jugar con hasta ocho jugadores. Tenemos que decir que a la hora de buscar partidas siempre ha resultado corta la espera, haciendo que los tiempos de espera se vean reducidos al mínimo, esto es un gran punto a destacar para el juego. En lo referente a al contenido. Contamos con seis pilotos únicos, una treintena de coches con diferentes estilos cada uno llegando incluso a contar con más de cien diseños alternativos. Y por último los circuitos, de los cuales contamos unos diez distintos ya que el juego se encuentra en Early Access pero irán apareciendo más con cada actualización.

Los gráficos son sencillos, sin excesivos detalles. Tanto escenarios como demás partes del entorno se sienten muy planas. No sabemos si esto es porque estamos aún en la versión anticipada pero tal vez haría falta pulirlos un pelín más. Si hablamos del audio, o en este caso más específicamente en la Banda Sonoro, os voy a decir que el encargado de todo esto ha sido Javi Diez, del grupo Mago de Oz.

CONCLUSIÓN

Concluimos diciendo que Wincars Racer puede llegar a ser un arcade destacable para los peceros. El juego cuenta con variedad de coches y muchas posibilidades de personalización, con una propuesta interesante al contar tanto coches como pilotos con características únicas, pero faltarían unos retoques en las mecánicas y tal vez una mejora visual que hiciera más atractivo al juego pero claro, estamos hablando de Eary Access.



KILLING FLOOR 2 CREA UNA GRAN ADICCIÓN

Estamos ante un shooter de horror de ciencia ficción en primera persona, exclusivo para Playstation 4 ¿Te atreves con él?

En su historia, nos trasladaremos a Europa, donde el brote causado por el experimento fallido de Horzine Biotech se ha extendido de forma imparable hasta haber dejado muy tocada a la Unión Europea. Solo ha transcurrido un mes desde que concluyeron los acontecimientos del primer juego y los clones de los especímenes están ya por todas partes. La humanidad está sumida en el caos, las comunicaciones no funcionan, los gobiernos han



conseguido mantenerse con vida han buscado la forma de ocultarse. Pero no todos se han dado por vencidos... Un grupo de civiles y mercenarios se han organizado para combatir el brote y han constituido bases de operaciones por toda Europa con financiación privada. En este punto entramos nosotros, sabiendo donde están los focos de propagación de los especímenes, para penetrar en zonas infectadas de zeds y exterminarlos.

Para los que vienen del primer juego puedo deciros que se han añadido nuevos elementos como pueden ser un mayor nivel de carnicería, con un nivel gore visceral con un sistema de sangre patentado, potente y constante. Veremos sangre, miembros y vísceras por todos lados, en grandes cantidades aumentando este nivel de gore conforme avancemos en el juego. Las partidas serán caóticas con tanto enemigo, dejándonos solo una alternativa: correr, disparar, sudar, acuchillar, reventar y matar. Con cada oleada que llega tenemos más enemigos en pantalla, y serán más duros, dejándonos poco margen de error. Si bajamos una escalera y llegamos a un gran espacio abierto espero que tengáis mucha munición, porque os hará falta.

Las clases de las que dispones son: Berserker, Comando, Apoyo, Medico de Campo, Exp. En demolición, Pirómano, Pistolero, Tirador, Superviviente, y SWAT. Cada uno de ellos contará con sus propias habilidades que tendremos que ir desbloqueándolas con las subidas de niveles, unos objetivos para conseguir experiencia, bonificaciones de clase y algunos otros detalles. La variedad de armas será tremenda, teniendo en nuestro arsenal desde fusiles de asalto militares, armas improvisadas, pistolas históricas y extravagantes armas muy locas.

Aparecen los Zeds terroríficos, con una mezcla de nuevos enemigos como llegados del juego anterior. Y un Sistema de beneficios expandido, con retoques de los originales a los que se les han sumado otros nuevos para reinventar por completo el combate de melé brutal y una nueva experiencia de juego. Los tipos



UN MODO DE HASTA SEIS JUGADORES

de enemigos que encontramos serán variados, cada uno con sus pros y contra, contando desde los enemigos más básicos a unos gordos más fuertes, otros que gritan, invisibles e incluso algunos enemigos finales más poderosos.

Cuenta con un modo cooperativo de 6 jugadores además de un modo en solitario. Siempre está viendo ir a nuestro ritmo, matando lo que nos guste y tirando por donde queramos pero esta opciones que aporta el juego, ese aliciente de jugar con hasta cinco amigos más es la gran elección que deberemos tomar. No hay ni punto de comparación entre las dos opciones, y aunque seas de los que no suelen jugar online, prueba esta alternativa y verás como muy pronto lo agradeces.

A la hora de encontrar partida será muy rápido, o al menos yo no he tenido problema a la hora de buscar partida. Podemos entrar en partidas ya empezadas si lo queremos pero el único inconveniente es que deberemos esperar a que terminen la olea que esté en activo en ese momento. Al menos podemos ver a los jugadores como liquidan a los enemigos para entretenernos.

No te puedo decir que es lo que tiene el juego para ser tan adictivo como verás si lo juegas. No innova en sistema de juego, no ofrece unos enemigos destacables, no usa armas excesivamente novedades, no cuenta con un modo original, pero te puedo decir que el juego engancha. Han mezclado todo de tal forma, que han conseguido una gran fórmula. El juego invita a jugar una partida detrás de otra, y siempre queriendo matar más y más enemigos, y aunque suena así de repetitivo entretiene, y mucho, y si ya nos juntamos con unos amigos….

Gráficamente no es el mejor juego del mercado, pero si tiene los escenarios llenos de detalles, cargados de objetos y rincones. No estoy diciendo que el juego no esté cuidado, no es eso, el juego está muy bien, ya quisieran muchos juegos a su altura, solo que le falta un poquito para ser destacable. Por ejemplo, para suplir



esta cadencia hacen mucho uso de las sombras y partes oscuras. Los personajes son lo menos cuidado en este apartada, pero lo compensan con la variedad de objetos personalizables que podemos usar en ellos.

Todo el texto del juego llega en castellano para que no nos perdamos ni una definición, el audio en verdad poco nos hace falta que esté en nuestro idioma, aunque puedo decir que también lo está. Y la música será muy cañera, todo el rato música metal para animarnos a matar y matar más enemigos, ofreciéndonos grandes subidas de adrenalina.

Si eres de los que se han pasado a la nueva versión de la consola, es decir, que ya tienes una Playstation 4 Pro puedo decirte que el juego lucirá renderizado a 18000p con tecnología checkboard con resolución 4K TV (3200x1800), que tiene una eficaz incorporación del supersampling e incrementada tasa de cuadros por segundo en HDTV, además de usar memoria adicional para incrementar la resolución de las texturas a "Ultratexturas".

¿Te gustan las ediciones coleccionista? Pues esta cuenta con una Edición Deluxe que trae personajes adicionales (DJ Skully, Classic Masterson, Classic Briar, Anton Strasser, Tom Banner w/ Zweihander y Oisten Jagerhorn), objetos estéticos adicionales (Auriculares "Scullyphones" para DJ Scully, Mr Foster, Hayato Tanaka y Donovan Neal; Gafas 3D para Ana Larive y Hayato Tanaka y Un sombrero de tipo Bombín para Mr. Foster y el Reverendo Alberts) además de un libro de arte digital de Killing Floor 2 de más de 200 páginas.

GENERO: HORROR DE CIENCIA FICCIÓN	PLATAFORMA: PS4
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA	DESARROLLADORA: TRIPWIRE INTERACTIVE

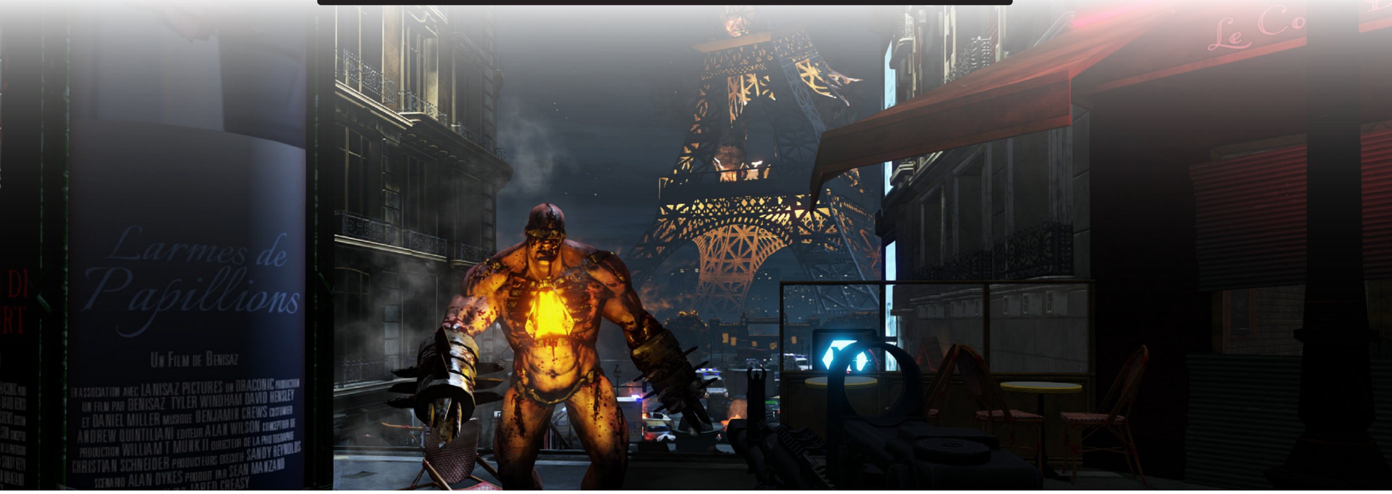
18 www.pegi.info

NOTA 8.5

KILLING FLOOR 2	
GRAFICOS 8.7	HISTORIA 7.0
JUGABILIDAD 8.3	MUSICA 9.0
	TRADUCCION 10



REALIZADO POR ISA GARCIA



CONCLUSIÓN

Killing Floor 2 es el juego perfecto si buscar jugar con amigos frenéticas particas cargadas de acción y enemigos. Con su modo de hasta seis jugadores iremos recibiendo oleadas de enemigos cada vez más fuertes mientras vamos mejorando nuestro equipo. Cuenta con una gran variedad de roles a elegir y viene totalmente doblado al castellano.



GUERRA HA SIDO TRAICIONADO...

THQ edita la remasterización de Darksiders con el nombre Darksiders Warmastered Edition ofreciendo la posibilidad de que los gamers de nueva generación prueben este magnífico juego

Tras ser engañado por las fuerzas del mal para que desatase prematuramente el fin del mundo, Guerra (el primer Jinete del Apocalipsis) se enfrenta a la acusación de haber quebrantado la ley sagrada al provocar una guerra entre el Cielo y el Infierno. En la carnicería que se desató, las fuerzas demoníacas derrotaron a los seres celestiales y reclamaron la Tierra. Una vez llevado ante el Consejo Ardiente, Guerra fue acusado por sus crímenes y despojado de sus poderes. Deshonrado y enfrentándose a su propia muerte, tiene la oportunidad de regresar a la Tierra para buscar la verdad y castigar a los responsables. Perseguido por un vengativo grupo de Ángeles,

>>



Guerra debe enfrentarse a las fuerzas del Infierno, forjar complicadas alianzas con los mismos demonios a los que persigue, y viajar por los restos devastados de la Tierra en su búsqueda de venganza y exculpación.

Lo primero de todo es decir que aunque el juego ya tiene unos años, podemos decir que ha envejecido bien, y el retoque de cara más aún. El juego se nota nada más comenzar que no es de esta generación, sobre todo por la forma en que nos llevan muchas de las veces obligados a movernos por un pasillo que da la sensación de gran libertad. Pero esto no llega a ser malo porque no se basa en avanzar y matar machacando botones, bueno un poco sí, pero lo hace de tal forma, aumentando poco a poco nuestras posibilidades e incluyendo los puzles en el momento oportuno que no llega a aburrirnos queriendo siempre seguir jugando hasta llegar a cumplir con el objetivo de Guerra.

Estamos ante un juego de acción donde repartiremos ostias a diestro y siniestro. Tendremos siempre enemigos cerca para aniquilar y así a la misma vez mejorar nuestro personaje mientras avanzamos en la historia. La variedad de estos enemigos será muy buena, teniendo una mezcla entre ángeles y demonios, ya



que no le caemos bien a nadie. Con la sencillez de pocos botones, solo sabiendo usarlos y avanzando el tiempo suficiente en la historia nos encontraremos con combos que nos harán la vida más fácil ayudando a destruir a todos los enemigos. La dificultad de este comenzará a preocuparnos cuando avanzamos en el juego, no antes. Al principio será todo muy sencillo pero cuidado, porque como no vayamos aprendiendo de nuestros pasos la cosa se pondrá fea.

El juego en cambio no solo se será dar golpes y golpes, también contamos con el aliciente de la exploración y por su fuera poco, nuestros pocos serán mermados por una gran cantidad de puzles, los cuales tendremos que resolver de uno u otro modo para continuar con nuestro camino. Si puedo añadir un contra en este punto y es el giro de la cámara. Este no siempre jugará a nuestro favor, dejándonos muchas de las veces sin una buena imagen, con una mala perspectiva perdiendo parte de la ventaja que podríamos haber obtenido con algún buen ataque.

Si habíais jugado al juego cuando salió en su día veréis que la historia no ha cambiado. Lo que sí ha cambiado es sobre todo la forma de verlos ya que cuenta con una resolución nativa de 1080p – 60fps, con soporte

GENERO: ACCION | PLATAFORMAS: PS4, XBO, WIIU, PC
DISTRIBUIDORA: BADLAND GAMES | DESARROLLADORA: VIGIL GAMES



para 4K (solo PC y Playstation 4 Pro), con una duplicidad de las resoluciones de textura, mejoras en el renderizado, muchos otras mejoras de luces y añadidos gráficos. Si nos centramos en mirar el juego con lupa claro que vemos que el juego no es atual pero sin duda han realizado un gran trabajo artístico mejorando todo. Nuestros protagonista nunca ha lucido tan bien, y tanto enemigos como escenarios se ven muy bien.

Si lo que te preocupa es no enterarte de la historia no es el caso en este juego ya que viene completamente doblado al castellano aunque tendrás que actualizarlo primero porque de primeras el doblaje no es nuestro español si no el de latinoamerica.

CONCLUSIÓN

Este juego es una oportunidad de jugar a uno de los clásicos de la antigua generación de consola, sin dar suficiente motivos para adquirirlo si lo jugaste anteriormente. Una historia interesante y unas mejoras gráficas destacables son los alicientes que harán que te decidas por comprarlo.

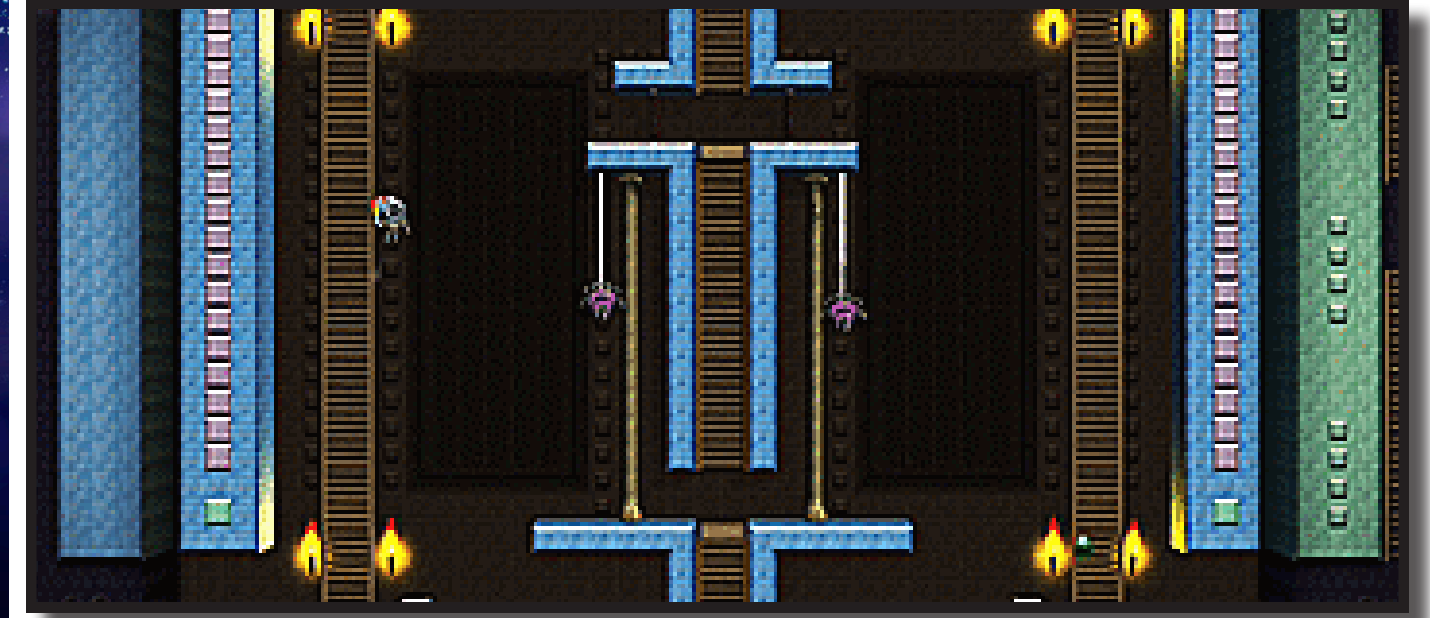


UN JUEGO DE CASTILLOS Y PRINCESAS

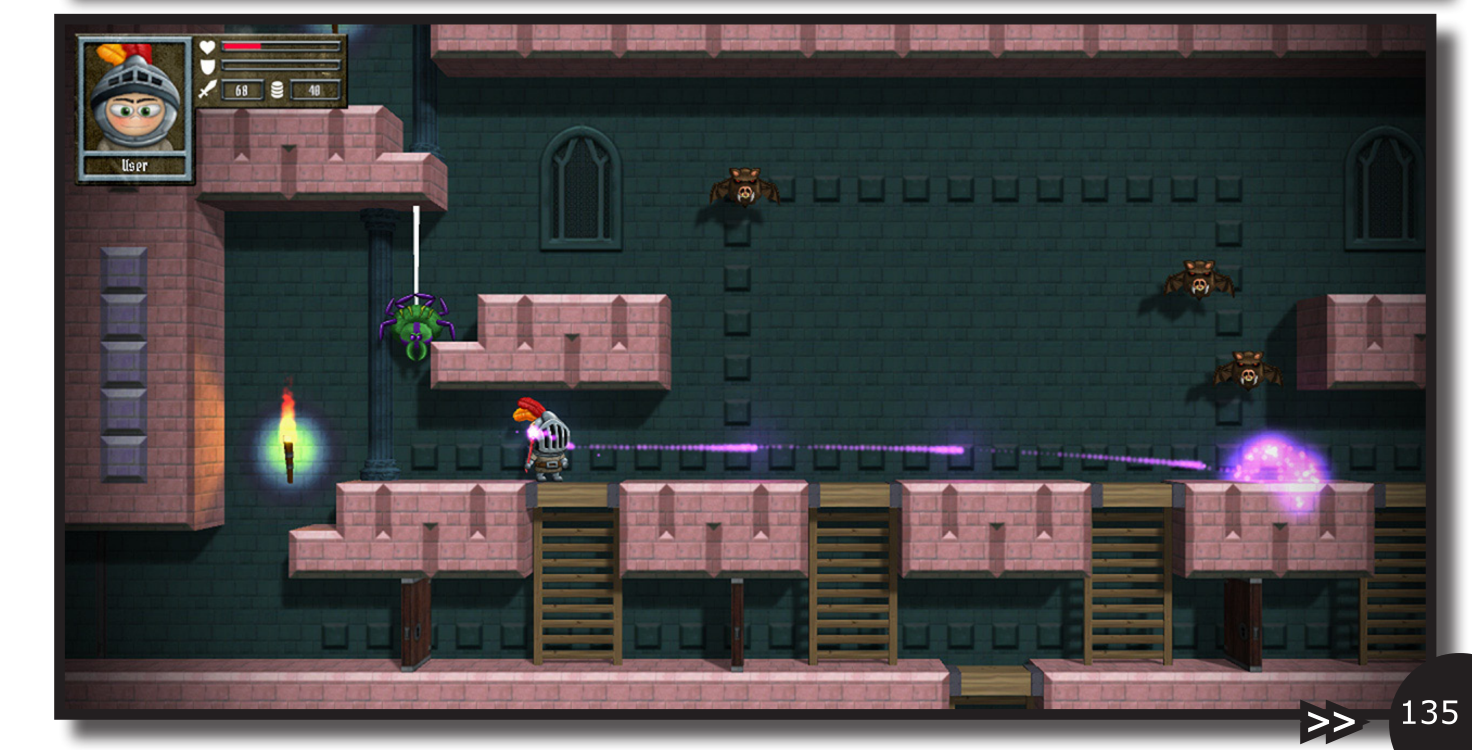
Un clásico juego de plataformas con toques de humor, enemigos por doquier y carismáticos personajes, todo en una aventura en busca las hijas de un rey algo loco

Tras descubrir la aventura que el Rey Lucas mantenía con la Bruja de Sausán, la Reina le abandonó, casándose en segundas nupcias en un reino cercano. Ahora sus hijas son lo único que le queda. Su amor por ellas hace que cada vez que las princesas se pierden en el castillo el Rey remueva cielo y tierra para recuperarlas, confiando únicamente en los caballeros más intrépidos. ¿Serás tú uno de esos caballeros?

Nuestro héroe no está prefijado por lo que nosotros lo crearemos al comenzar la partida. No es un customizador demasiado extenso pero está muy bien porque está perfecto para cambiar unos cuantos detalles como el color de piel, cejas, ojos o boca. Al comenzar nuestra historia no solo podremos jugar la historia en solitario sino que el juego nos ofrece un modo cooperativo de juego.









Vayámonos al mapa. El juego tiene un mapa pero en cuando lo entendáis quedareis absortos de tantas salas que tiene el juego. Este irá mostrando el camino recorrido y a donde podemos ir aunque no lo usaremos demasiado, al menos al principio del juego, después si será más útil para saber a donde tenemos que ir porque si no sería imposible completar las misiones. Con cada nueva misión añadida este mapa se hará más grande hasta llegar a unas proporciones bárbaras, por lo que prepárate para tener juego para rato.

A parte de matar enemigos de todos los tipos como esqueletos o murciélagos también tendremos otras cosas dentro del juego, por ejemplo, nada más comenzar nos encontramos con un herrero que nos venderá distintos tipos de armas y armaduras aunque habrá que conseguir dinero antes para comprarlas. Cada objeto tendrá sus características como por ejemplo los escudos que cuentan con la habilidad escudo, o las espadas que cuentan con velocidad, daño y duración. Los enemigos no serán todo igual e irán siendo más difíciles en el tiempo. Por ejemplo algunos no nos atacarán cuerpo a cuerpo si no que nos lanzaran magia que tendremos que esquivar. Otro de los personajes interesante que veremos será una bruja que nos vera interesantes objetos como llaves,







REALIZADO POR PEDRO MARTINEZ

pociones, o una brújula mágica.

Gráficamente mola mucho. El trabajo artístico del juego es sencillo a la vez que original dando este toque de juego clásico. Los escenarios serán sencillos aunque cortados en muchos lugares por trampas, enemigos o puertas cerradas pero si jugamos suficiente y damos las vueltas necesarias, porque no siempre hay solo un camino, llegaremos a todos los rincones que nos propongamos. El juego es muy entretenido y será un juego perfecto para pasar un buen rato de diversión. Con sus escenarios en 2D podremos movernos por las habitaciones vertical y horizontalmente buscando el camino más directo hasta nuestro objetivo.

Cuenta con los textos en castellano y gracias a ello podemos disfrutar de las tantas bromas que nos ofrecen los personajes de King Lucas. Los textos serán amenos pero muy graciosos haciendo uso de frases hechas y de detalles que nos sacaran una sonrisa en muchísimas ocasiones.

CONCLUSIÓN

King Lucas es un juego sencillo a la vez que entretenido. Un juego estilo retro con buenos momentos, muchas risas y miles de pantallas por descubrir cargadas de enemigos, trampas y objetos para recolectar. Si buscar diversión este juego no te defraudará.

DEAD EFFECT 2

UNA HISTORIA LARGA CON MUCHAS MISIONES SECUNDARIAS

El juego ya estaba para pc y anteriormente para móvil, ahora llega para las plataformas actuales: Xbox One y Playstation 4 con nuevas armas y nuevas mejoras

Nos encontramos en una nave que ha sido atacada por zombies, que no tenemos claro de dónde ni porque han aparecido pero intuimos algo cuando sabemos que unos científicos están jugando a ser dioses intentando dar vida a la carne muerta… ¿Por qué estamos nosotros en la nave? Tampoco lo tenemos claro pero sí que estaban experimentando con nosotros unos científicos que ya no están en la sala cuando despertamos. Con este corto argumento pronto tendremos una voz al otro lado de los altavoces que nos ayudará a escapar, o al menos a encaminar nuestro camino por el duro





recorrido que nos espera en la nave.

Podemos elegir entre tres clases para encaminar el juego. Por un lado tenemos a Gunnar Davis, experto en armas pesadas; por otro a Jane Frey, experta en operaciones de asalto; y finalmente a Kay Rayner, especialista en cuerpo a cuerpo. Cada uno de ellos contará con distintas armas, dos armas que se ajustan a su personalidad.

El juego se basará sobre todo en movernos por estrechos pasillos, por pequeñas salas donde el miedo se esconde en cada rincón. Nos encontraremos disparando por cada lugar que nos encontremos porque la nave está plagada enemigos, aunque un poco repetitivos eso sí. No habrá mucha variedad una vez llevemos un buen rato jugando.

Como ayuda, siempre tendremos una flecha que podemos consultar para que nos ayude a desvelarnos porque camino tenemos que seguir. Es más interesante no hacer uso de ella porque sentiremos más el miedo espacial estando perdidos, solos y rodeados de enemigos pero esa ayuda existe por si en algunos puntos estamos desorientados.

La jugabilidad no innova en su género. Es un clásico tanto como shooter como juego de terror espacial, pero puedo deciros que es entretenido, osea, que lo entrelaza todo para no ser parecido a ningún juego y darnos suficiente diversión como para querer seguir jugando. La duración de este es larga complementada con un montón de misiones secundarias que serán necesarias para ganar dinero y así optar a comprar nuevas armas.

Estas armas junto con mejoras y armaduras podemos ir comprándolas a los distintos supervivientes que encontraremos en la nave. Respecto al idioma tendremos el problema de que el juego solo podremos jugarlo en inglés, tanto audios como textos, así que prepararos para practicar vuestro nivel de inglés si queréis ir siguiendo la historia.

CONCLUSIÓN

Dead Effect 2 no es un gran juego pero si un shooter de terror para jugar un buen rato. Cuenta con unos gráficos reguleros, con una historia simplona frente a una gran variedad de equipo y armas, con varias horas de acción porque ningún rincón estará a salvo de enemigos.



UNA FRENÉTICA AVENTURA ENTRE MAZMORRAS

¿Preparados para oleadas de enemigos? Agarra bien tu arma y prepárate para el combate

Fate/Extella: The Umbral Star es un título que se ha lanzado tanto como para PS4 como PS Vita, el modelo que hemos podido probar ha sido para sobremesa.

Con una narrativa que no es su fuerte, ya que en este tipo de juegos, los hack and slash se dedican más a que machaquemos botones en oleadas de enemigos. Nos situamos después de los eventos que tienen lugar en EXTRA, donde en The Umbral Star, Moon Cell Automaton es un ordenador que dominar el futuro. Esta historia será mostrada en tres personajes diferentes y perspectivas que controlaremos, independiente después de las opciones que después se abrirán de control de otros personajes y en las que hablaremos un poco más adelante.





Los escenarios casi siempre se mostrarán explotados de enemigos, los cuales la mayoría no hay problemas para acabar con ellos. En un mapa, al estilo de celdas en el que viajaremos por medio de "puentes" que se nos abren y en el que podremos ver en todo momento que áreas son atacadas. Nuestro objetivo es conseguir todas las llaves y completar con éxito la derrota del contrario. En algunos momentos se nos mostrarán espacios donde aparecerán criaturas que invocan a otras, y en las que hay que acabar con enemigos un poco más fuertes. Además, en algunos nos aparecerán personajes como nosotros, pero considerados como "jefes" de área que son los más difíciles y los cuales tienen que ver con la historia.

Independientemente de eso, el personaje que controlaremos tendrá sus características en combate concretas, pudiendo realizar combos para asaltar mejor.

El sistema de combate es bastante sencillo y no resulta difícil para adaptarse pronto. Sin embargo falla en ocasiones el fijar el enemigo, ya que muchas veces nuestro personaje incluso fallará y en otros momentos hasta la cámara nos supone un problema para detectar al enemigo.

Una vez terminemos siempre con el mapa, se nos aparecerá una conversación y después una especia de menú en la que podremos hablar con el protagonista (ganarnos



además puntos de confianza), equiparnos con nuevos equipos de objetos y de habilidades que aumentarán nuestros atributos. La historia principal se dividirá en 5 actos con cada protagonista, que son 3.

Hay niveles de dificultad, pero si ponemos de nuestra parte en los combates y le cogemos el manejo no supone ningún problema para ir avanzando.

Subiremos de nivel ganando experiencia derrotando a enemigos.

Gráficamente se nos muestra un estilo anime en escenarios futuristas, sin embargo, se repite constantemente lo que vemos y no hay diversidad,

GENERO: ACCION | PLATAFORMAS: PS4, PSVITA

DISTRIBUIDORA: BADLAND GAMES | DESARROLLADORA: MARVELOUS



REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE

lo que puede resultar al cabo de un rato monótono.

Lo mismo para musicalmente, que tiene alguna pieza que puede destacar, pero en general queda muy atrás.

No cuenta con opción online, pero tendrá horas de dedicación. Porque una vez que terminemos las tres historias, tendremos opciones de poder elegir espacios con personajes concretos para luchar con ellos y así poder probar la diversidad de los sirvientes que aparecen en el argumento.

Fate/Extella no cuenta con doblaje en español, tiene voces en japonés y textos en inglés, aunque como hemos dicho antes, al no tener un argumento que sobresalga, se puede jugar perfectamente casi sin conocimientos del idioma.

Una pena que conjuntamente ninguna de sus partes logre sobresalir. Dándonos una sensación de vacío general.

CONCLUSIÓN

Fate/Extella:The Umbral Star es un título frenético pero que no aporta nada nuevo. Lo disfrutarán aquellos que les guste el Hack and Slash.



LOS PASOS PARA MANTENERNOS VIVOS

El mundo está en nuestras manos, una infección recorre el planeta Tierra y junto a nuestros miembros deberemos de intentar contenerla

505 Games y Sproing lanzan Quarantine, un título de estrategia en la que tendremos que salvar al mundo.

Pandemic Defense, una agencia de bioseguridad internacional en la que trabajamos da alerta de virus que van destruyendo todas aquellas ciudades y países en los cuales se van desarrollando. Nuestro objetivo es investigar y evitar que eso se extienda y acabe totalmente con el mundo.

Contaremos con tres amenazas biológicas diferentes, virus, bacteria y prion y podremos tener distintos equipos: el científico para escoger muestras y crear curas, el médico, encargado de intentar administrar curas,



diplomáticos encargados de establecer relaciones con otros países para ayudar y los responsables de seguridad, que mantendrán a la población lo más tranquila posible.

Antes nosotros se nos presenta un mapa de la tierra donde visualizaremos ciudades y por donde se va moviendo la pandemia.

Todo avanza por turnos, por lo que la jugada que podamos hacer al segundo de darle a pasar turno puede ser nuestra muerte o nuestra supervivencia. Construiremos edificios cerca del virus para obtener más dinero, el cual en cada turno se irá obteniendo para poder comprar compañeros o mandarlos a diferentes lugares.

Hay que tener cuidado, pues si la infección se desarrolla demasiado en una ciudad y mandarnos a uno de nuestros miembros allí posiblemente acabe muerto. Por lo que hay que ir subiendo de nivel a nuestros personajes y cuidándolos.

Para poder investigar sobre la pandemia tendremos que recoger muestras, y una vez tengamos un número mínimo de ellas, en el laboratorio podremos crear una investigación, lo cual llevará días (que son turnos), de mientras, deberemos de intentar controlar las zonas. Además tenemos la opción de mejorar nuestras habilidades, pero también nos llevará turnos de espera.

Todo tiene lugar en el mapa, y de vez en cuando visualmente cambiará cuando visitemos el laboratorio y la compra de los personajes, por lo que en sí no tiene mucha más historia que el duelo que tienes con la I.A.

Con las tres opciones que tenemos para elegir contra que pandemia luchar y donde queremos ubicar nuestra base principal, no será un título para estar enganchado durante horas, pero si para de vez en cuando enfrentarse a la I.A.

Está traducido al español.

Sin dudas algunas, Quarantine ganaría mucho más con incorporación de más opciones, porque no es una mala idea. El problema es que siendo adictivo al final uno no tiene donde variar.

CONCLUSIÓN

Quaratine es un título que engancha y que morirás y morirás pero querrás seguir intentando ganar al virus. Sencillo, pero difícil por partes iguales.



LA GRAN NOVEDAD DE ESTA SEGUNDA PARTE ES NUESTRO REFUGIO

Primero llegó a pc y unos meses después da el salto a consolas. Los zombies nos acompañaran siempre y este juego es un hecho claro de ello

El argumento de How to Survive 2 es sencillo, han pasado varios años desde los acontecimientos acaecidos en el archipiélago de Los Riscos y la infección se ha expandido a nivel mundial. Por todo el planeta se pueden ver tanto grupos de gente como lobos solitarios que intentan sobrevivir un día más entre los infectados, en un intento de recuperar algo parecido a una vida normal. Nosotros empezaremos en Luisiana y para poder sobrevivir necesitaremos un refugio.

En How to Survive 2 no seremos invencibles, siempre seremos vulnerables. Un solo zombie puede acabar con nosotros, y si son más… prepararos para morir o correr. El juego está pensado para que prepares estrategias o que

CREA A TU PROPIO PERSONAJE Y APRENDE NUEVAS HABILIDADES DIFERENTES PARA ESPECIALIZARTE

corras si no las tienes porque entrar a saco con todos los zombies que nos encontremos no será una opción viable. Habrá zombies de diferentes tipos pero siempre es conveniente matarlos de uno en uno porque de otra forma poder morir con facilidad.

Durante la historia nos encontraremos con otros supervivientes así como con un enmascarado que les resultará familiar a los que jugaron a la primera parte, nuestro amigo Kovac. Toda ayuda es poco en este juego, y ayudar a estos supervivientes hará que nos estemos ayudando a nosotros mismos, y no solo eso, seguramente mataremos muchos zombies por el camino y será más que necesario para obtener la apreciada experiencia.

La gran novedad y lo que probablemente atraiga a más gente es la inclusión del multijugador. Podremos agregar hasta 16 personas para defender nuestra fortaleza personal de la llegada de más zombies pero cuidado con esto porque con cada mejorar, con cada ampliación que hacemos nuestros enemigos se harán más duros mientras que cuatro Jugadores pueden jugar en local u online para combatir a los zombis. El nivel o dificultad de eliminar a los zombies aumentara conforme nosotros nos hagamos fuertes para que durante todo el juego tengamos la necesidad de defendernos y que no nos sintamos en paz y tranquilad, sino siempre estando alerta por si alguna oleada rompe nuestras barreras. En ella podremos usar los recursos que obtengamos para mejorar las defensas así como para crear nuevas armas y herramientas o desbloquear nuevas habilidades entre otras cosas. Pero no penséis que está todo hecho, no señores, hay que salir para realizar

GENERO: ACCION	PLATAFORMAS: PS4, XBO, PC
DISTRIBUIDORA: 505 GAMES	DESARROLLADORA: EKO SOFTWARE

18
www.pegi.info

HOW TO SURVIVE 2	
TRAYECTORIA	8.6
GRAFICOS	8.0
MUSICA	8.0
JUGABILIDAD	8.6
TRADUCCION	6.7

NOTA
8.2



REALIZADO POR BIBI RUIZ

misiones con las que conseguir materiales, mejoras y equipamiento. Pero no os ceguéis recogiendo todos los objetos que encontréis por el camino porque pronto os quedareis sin espacio. Si queréis recoger muchos objetos pensar en usarlos en cuanto podáis porque si no llegará un momento en que perderéis material que en otro momento os podría ser de utilidad.

Respecto al personaje, podemos crear y personalizar a nuestro personaje, que además tiene la posibilidad de especializarse con las ramas de talento, lo cual favorece al cooperativo porque puedes complementar tu especialidad con la de tus compañeros.

En el aspecto visual hay que decir que ha mejorado con respecto a su precuela, tanto en los gráficos en general como en la cámara (que vuelve a ser aérea como en el juego original) que han sido mejorados considerablemente.

CONCLUSIÓN

Estamos ante un juego de supervivencia extrema. Tendremos que recolectar los escasos recursos que encontramos para sobrevivir, mejorar nuestro refugio y fabricar objetos pero para ello podemos jugar hasta partidas de dieciséis jugadores.



AVANZANDO ENTRE PECES

Los humanos han sido castigados a vivir en las profundidades, pero hay que luchar por volver a la tierra

Diluvion es un título diferente que llamó la atención al empezar, inspirado en Julio Verne y con mecánicas de exploración y supervivencia.

El planeta ha vivido una inundación y ahora los humanos deben de realizar su vida normal bajo el agua, ya que la parte superior está cubierto de una capa de hielo que no permite que salga algo para vivir. Los humanos vivirán en submarinos o en pequeños puertos, o casas ancladas en las paredes rocosas. Una extraña leyenda predice que un diosa dejó escondido un especial poder que al ser encontrado, los humanos podrían volver a su preciada tierra. Nuestro personaje principal es el capitán de un submarino el cual quiere investigar esta nueva forma de vida, iremos



avanzando por las aguas visitando lugares donde podremos contratar personajes a nuestro viaje. Podremos tener conversaciones con nuestros miembros de la tripulación o gente que nos encontremos.

Al empezar, escogeremos entre 3 submarinos, cada uno con sus características. ¿Cuál nos conviene? Depende de cada uno.

Diluvion tiene un toque RPG donde podremos ir aumentando ciertos atributos, y los combates bajo el agua no pueden faltar. Donde tendremos que lanzar petardos o mísiles a aquellos que no les hace gracia que andemos por ciertas tierras.

El manejo puede resultar un poco complejo al principio, además hay que tener cuidado con no chocarse mucho con los elementos que nos rodean, porque esto quitará "vida" al submarino. Además hay que tener en cuenta que lo mejor es no subir mucho sobre el nivel del agua, porque si lo hacemos, una alarma empezará a sonar y poco después explotaremos y moriremos.

Gráficamente se intercambia entre 2D y 3D. 2D sobre todo cuando visitamos edificios o incluso cuando vemos internamente nuestro submarino con ilustraciones, y 3D cuando vamos moviéndonos por el océano, lo cual no destaca gráficamente, pero cumple con su cometido.

Para no perdernos por las profundas aguas, tendremos

REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE



disponible una brújula que nos irá señalizando el camino.

No podemos guardar cuando queramos, solamente pasando ciertos puntos de control en el que guardará automáticamente. El tanque de aire se nos irá recargando además.

Para poder continuar nuestra exploración con éxito y sin dificultades tenemos que usar bien nuestras cartas, además es el punto más fuerte del juego, el saber adaptar lo que tenemos y lo que podemos tener para seguir viviendo.

Diluvion vive en constante cambio, esto quiere decir que poco a poco se van aplicando actualizaciones que mejoran esos pequeños fallos que tiene, un punto que dice mucho por parte de sus creadores. Esperemos pues que en algún futuro se animen a incorporar el español, pues el título se encuentra completamente en inglés.

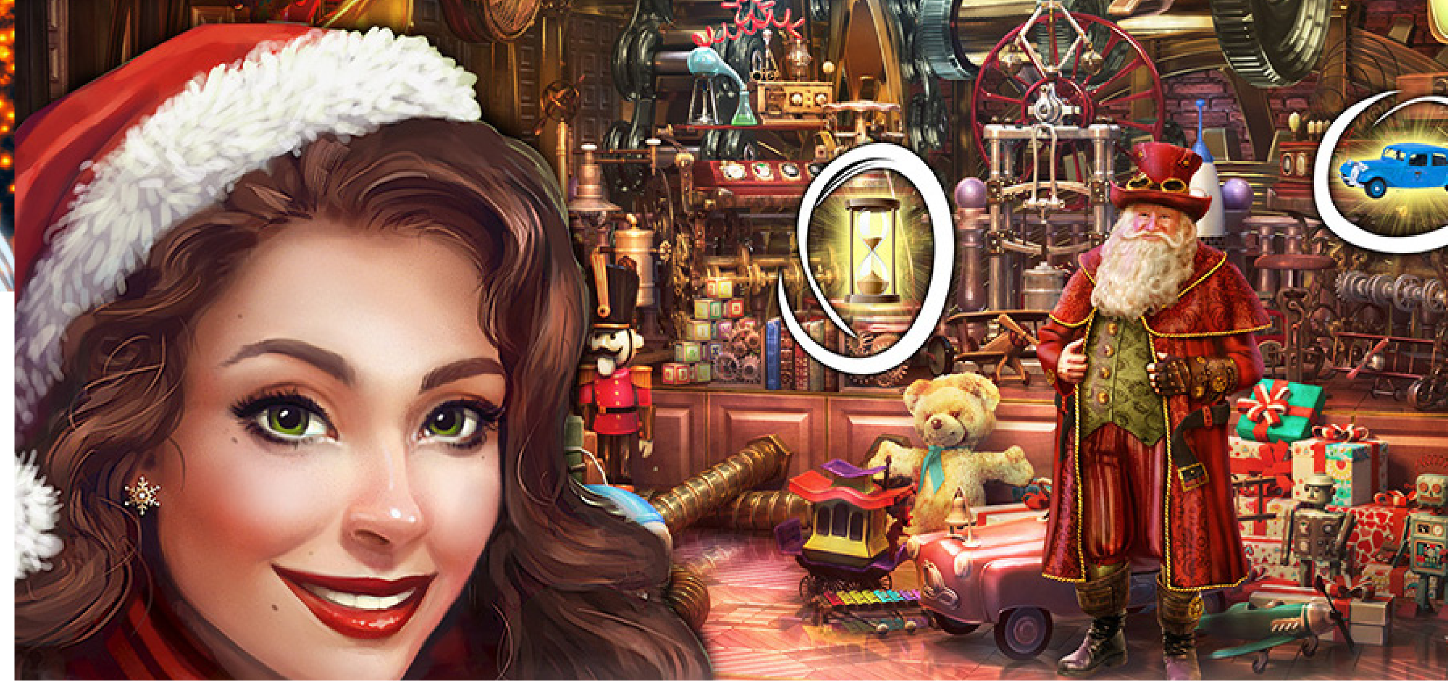
CONCLUSIÓN

Diluvion es un título que llama la atención dando un toque diferente en un magnífico mundo acuático. Altamente recomendable para aquellos que quieren una aventura diferente.



TWIN MOONS SOCIETY HIDDEN MYSTERY





Nuestro padre , un prestigioso investigador dedicado a la exploración de portales enigmáticos ha desaparecido y tendremos que ir en su búsqueda. Poco a poco iremos descubriendo nuevos mundos dentro de un lugar llamado Halfworld en el que tendremos que ir desbloqueando nuestro camino.

¿Qué se esconde detrás de estos portales y de la desaparición de nuestro padre? Iremos desbloqueando portales conforme consigamos los objetos que se nos aparecen en la lista. Usaremos todos nuestros sentidos para llegar hasta ellos, y una vez los veamos, con nuestro dedo pincharemos en ello. Con un tiempo limite presionándonos. Hay mundos muy distintos entre sí, desde un paisaje japonés hasta un templo egipcio. Con un total de 18 escenas que recorrer.

Dentro de ellas tenemos misiones que ir cumpliendo para avanzar, incluyendo tres minijuegos. Uno de ellos el de ir juntando gemas de colores para destruir los paneles en el que también habrá tiempo.

Nuestra energía se irá desgastando, pero muchas veces se rellenará cuando logremos objetivos, lo que nos permitirá seguir jugando durante un largo tiempo más. Además si nos quedamos atrancados hay opciones que nos pueden ayudar, así que no hay porqué asustarse.

Al unirnos G5 o compartir nuestras hazañas obtendremos bonificaciones para comprar ciertos objetos. El uso de dinero real es solo un “complemento” pues podremos juntar tranquilamente sin añadidos. Los escenarios donde viajaremos están trabajados e incluso a veces se nos pondrá difícil el visualizar los objetos que se nos piden pues estarán bien escondidos.

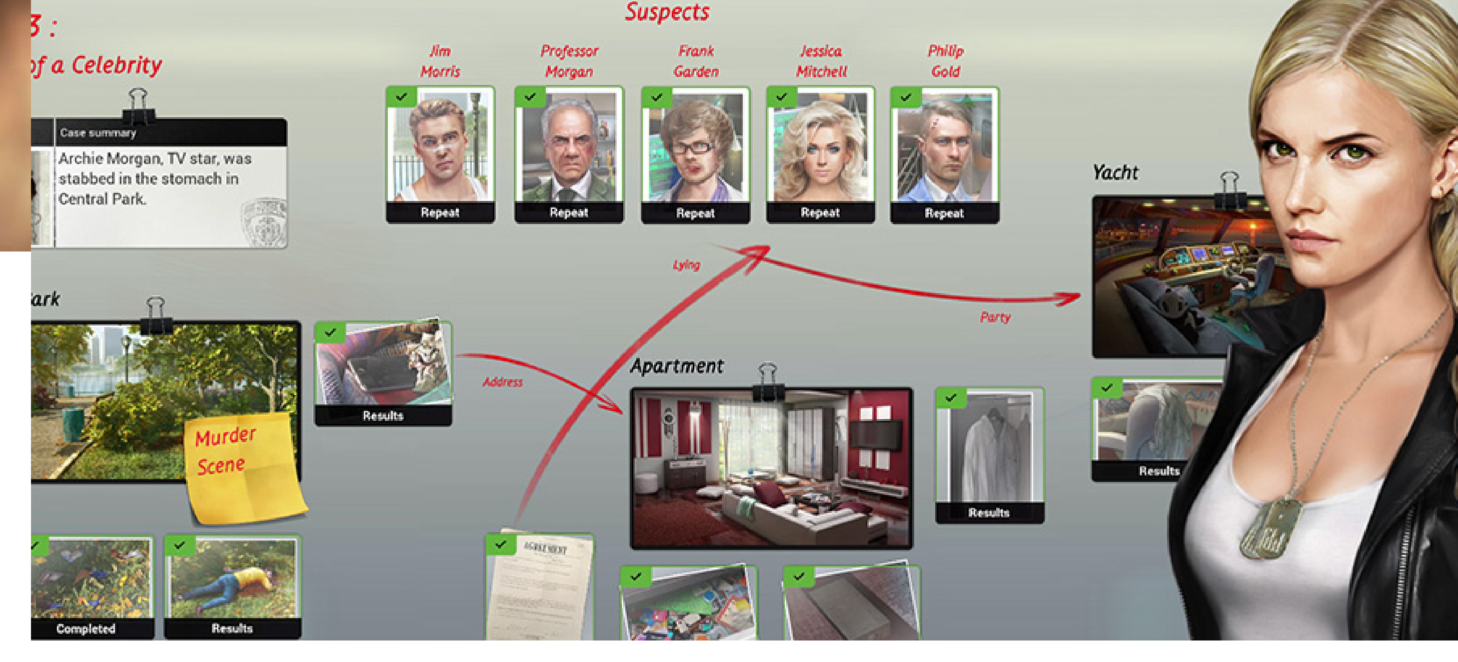
Twin Moons Society es gratuito y adictivo. Un título sencillo pero que nos hará pasar el tiempo entretenidos.



HOMICIDE SQUAD HIDDEN CRIMES



REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE



G5 nos trae una aventura detectivesca en el que estaremos juntos a dos detectives, Turino y Lamonte resolviendo crímenes en la ciudad de Nueva York. Conforme vayamos avanzando, iremos desbloqueando nuevos casos.

Nuestro objetivo principal es ir inspeccionando diferentes escenarios, como por ejemplo el parque, donde nos aparecerá una lista de objetos que tendremos que ir encontrando. Muchas veces nos aparecerá la silueta de lo que tenemos que buscar e incluso otras, pudiendo ser las más difíciles en modo oscuridad, donde nuestra visibilidad se verá reducida.

Con cada escenario que queramos jugar se nos irá agotando nuestra energía, la cual se va recargando cada x tiempo, contaremos pues además con unos cristales(los cuales se pueden utilizar o bien apoyando a G5 en misiones que nos ponen o comprando con nuestro dinero) que nos permitirán obtener objetos en vez de conseguirlos en los escenarios. Llegará un momento en el que para avanzar tendremos que ensamblar ciertos objetos que se encuentran en los distintas ubicaciones. Cuantos más niveles juguemos, más experiencia obtendremos e iremos subiendo de nivel.

Tendremos conversaciones con los diferentes compañeros del equipo e incluso interrogatorios a los sospechosos. Al final, tendremos que escoger al culpable, pero no os preocupéis pues nos aparecerán todas las pruebas obtenidas durante el caso. Gráficamente Homicide Squad: Hidden Crimes ha sido cuidado, con unas ubicaciones bien detalladas y llamativas llenas de objetos por doquier.

Además es un título gratuito que nos ofrecerá horas de diversión, y sin enteraros, estaréis sumergidos completamente en las investigaciones. No puede faltar en vuestro IPAD.



SURVIVORS THE QUEST





Esta vez G5 nos trae un juego para nuestro móvil en la que el argumento gira en torno a tres desconocidos que han sufrido un accidente de avión y han aparecido en una isla misteriosa en la cual parece haber evidencias de que ha habido investigaciones científicas y en las que más humanos han cruzado por aquella isla.

¿Cómo lograremos escapar? Nuestros tres personajes tienen las necesidades de cualquier humano, comer, ducharse, descansar, no aburrirse y mantener conversaciones con otros. Para ello deberemos de buscar alimentos, reparar las duchas, jugar a un Tablet que nos encontramos, vamos, que a nuestra disposición tendremos elementos que nos ayudarán a que no caigamos en una dolorosa muerte.

Empecemos en una playa con una especie de edificio protegido que tendremos que abrir para ir descubriendo que pasa, poco a poco avanzaremos y veremos selvas, montañas… Es importante mantener a nuestros personajes contentos, puesto que cuando haya que hacer algo, si no tienen sus barras principales llenas no querrán hacer el trabajo. Los tiempos de espera además no son muy largos. Eso sí, a veces para desbloquear pistas hay que utilizar diamantes, los cuales o se pueden ganar con misiones de G5 o comprando con dinero real.

Contaremos con algún minijuego, pero se hace falta un poco más de variedad, aunque la temática no está nada mal y al final uno acaba enganchado.

Survivors: La búsqueda es un título que aprueba notablemente.


EN EL PRÓXIMO NÚMERO...
TOM CLANCY'S GHOST RECON WILDLANDS
HORIZON ZERO DAWN
PREY
#REVISTAFORGAMERS
CREATIVE FUTURE GAMES
CONOCE SIEMPRE LAS ULTIMAS NOVEDADES
SIGUENOS
You Tube
g+
FOTOGRAFÍA: ALVARO NARANJO